LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA

Micromanía

Sólo para adictos

INCLUYE 2 CD-ROM

www.hobbypress.es/MICROMANIA
AÑO XVII - Número 82 - 650 PTAS/ 3,91€ Portugal 792 $ Cont./3,95€



REVIEW DEFINITIVA

FIFA 2002

¡¡Otro año, otro Fifa!!

¿Nos quieren meter un gol?

PATAS ARRIBA

Soluciones completas de:

Commandos 2, Atlantis III y Mech Commander 2

2 CDs

EN LOS CD-ROM

DEMO DEL MES

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Y, además, DEMOS de:

- IL-2 STURMOVIK
- THE ART OF MAGIC
- TRIBES 2
- LA TRILOGÍA DRAGON'S LAIR
- STRONGHOLD

y muchas más...

Y consigue la última versión de Counter Strike

TALLER DE JUEGOS

Max Payne

Aprende a crear tus propios niveles

La nueva estrategia conquista tu PC

BATTLE REALMS

La venganza del dragón

HOBBY PRESS
00082
8 424094 820313

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Micromanía
Sólo para adictos

AÑO XVII - TERCERA ÉPOCA - Número 82

650 PTAS/3.91€

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redacción
Pablo Leceta, Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras, Marta Sánchez

On Line
Lina Álvarez

Secretaria de Redacción
Sonia Luengo

Colaboradores
F. Herrera, J. A. Pascual, S. Erice, X. Marcé, Ventura y Nieto, E. Bellón, G. Saiz, C. Nuzzo, A. Trejo, J. García, C. Vidal, A. Do Pazo
Derek de la Fuente (U.K.)

Edita
HOBBY PRESS

Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director Comercial
Andrea Anzini

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Director de Distribución
Javier Tallón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Nuria Sancho, Jefe de Publicidad
Mónica Saldaña, Coordinadora de Publicidad
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES:
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800 San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 906 301830 Fax: 902151798

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V**. Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo,
Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Avenida Gráfica**
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

1/2002

Printed in Spain

ARi Asociación de Revistas de Información

GRUPO AXEL SPRINGER

HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

15 [AVANCE ESPECIAL]



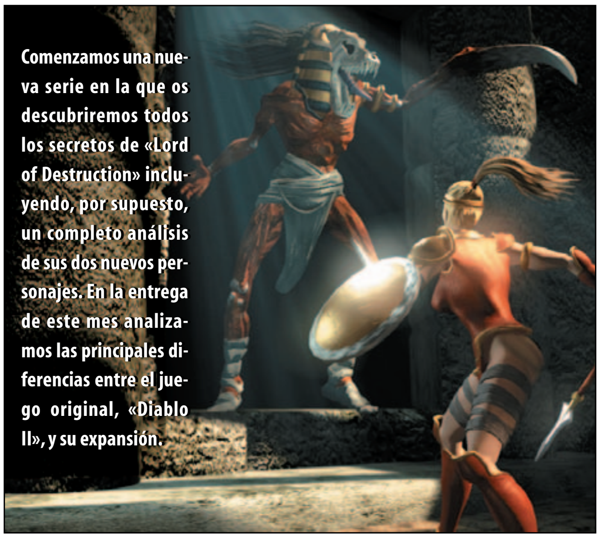
La estrategia militar sigue en auge, gracias a programas como el que ahora nos ocupa. Descubre todos los secretos de este título realizado por Liquid Entertainment, un juego que promete colmar las expectativas de los estrategas más exigentes.

20 [AVANCE ESPECIAL]



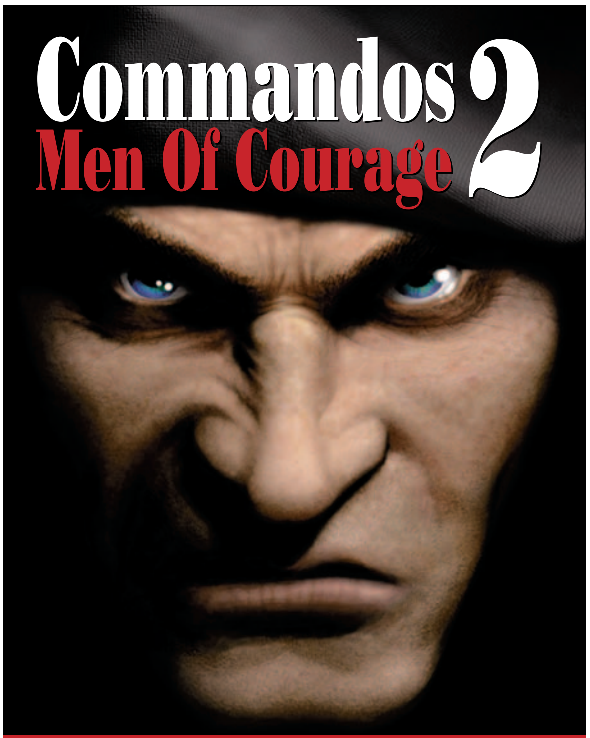
Con motivo de la aparición de la primera demo jugable y gratuita de uno de los títulos más prometedores del momento, os ofrecemos un completo análisis que desvela todos los secretos de este escenario, diseñado exclusivamente para ser jugado en modo multijugador.

60 [ZONA ONLINE]



Comenzamos una nueva serie en la que os descubriremos todos los secretos de «Lord of Destruction» incluyendo, por supuesto, un completo análisis de sus dos nuevos personajes. En la entrega de este mes analizamos las principales diferencias entre el juego original, «Diablo II», y su expansión.

67 [ESPECIAL PATAS ARRIBA]



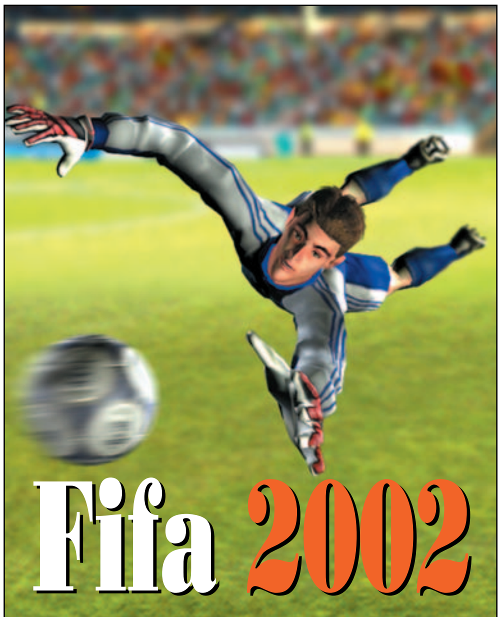
Ganar la guerra es un trabajo sucio, pero alguien tiene que hacerlo. Si te ofreces voluntario para la tarea no necesitarás armas ni pertrechos, sólo este completo y extenso patas especial que os desvela absolutamente todo lo necesario, mapas de las diez misiones incluidos, para completar sin problemas uno de los juegos más calientes del momento.

56 [TALLER DE JUEGOS]



El editor MaxEd, concebido por Remedy es un soporte potente y muy completo que os permitirá construir nuevos escenarios y aventuras. Este mes publicamos el primer capítulo de un informe que analiza en profundidad el funcionamiento de este complejo y avanzado editor.

85 [PUNTO DE MIRA]



Después de tantos intentos alguna vez tenía que ser la vencida y parece que por fin los chicos de EA Sports han conseguido inyectar en la serie FIFA toda la jugabilidad que los usuarios de consola llevan años disfrutando con otros títulos. No dejes pasar la oportunidad de conocer todos los cambios, novedades y mejoras introducidas en esta serie futbolística.



Que no te preocupen los oscuros misterios de la Atlántida, porque con la completa guía que os hemos preparado no tendréis ningún problema para desentrañar los secretos más recónditos de la última gran aventura gráfica, recién llegada desde Francia.



Este mes en nuestros dos CDs podréis encontrar, entre otras, las demos de «Star Wars: Galactic Battlegrounds», «Cossacks: The Art of War», «Tribes 2», «IL-2 Sturmovik»… Y, por supuesto todas las actualizaciones, previews y especiales de los mejores juegos del momento.

Editorial

El castillo de irás y no volverás

Este mes la cosa va de castillos... y qué castillos.

El primero, el de Wolfenstein, llevaba unos diez años sin recibir visitas; más o menos desde que todos los que jugamos al primer «Wolfenstein» eliminamos al superrobot con la cara de Hitler que ponía punto y final a un enloquecido viaje por pasillos y pasillos repletos de soldados enemigos. Ahora, con el género de la acción en primera persona en su cénit –y con títulos como «Max Payne», demostrando que todavía tiene mucho que decir–, nos toca volver a recorrer los sótanos oscuros en los que los nazis esconden todo tipo de engendros, unos traídos del más allá, otros como resultado de la ingeniería genética. La aventura se llama «Return to Castle Wolfenstein» y nos hemos ido hasta San Francisco para verla. Pero antes, tenemos que confesar que nos hemos dejado la piel probando la demo de una de las modalidades multijugador del programa, que se ha distribuido para ir abriendo boca. Imaginad un bunker en la costa norte de Alemania en el que se guarda una información vital para el transcurso de la guerra. Los aliados desembarcan en plena noche para intentar robarlos y los soldados del III Reich se defienden con uñas, dientes, lanzallamas y hasta apoyo aéreo, para evitarlo. Podemos elegir, además del bando, entre cuatro tipo de soldados (raso, médico, teniente, ingeniero), cada uno con sus características y debilidades, que habrá que coordinar a la perfección para conseguir la victoria. Todo en un escenario lleno de detalles de un realismo que corta la respiración. Y lo mejor es que eso sólo es la punta del iceberg de un título grande, muy grande, que pronto llegará a nuestros ordenadores.

El segundo castillo, esta vez el de Colditz, es el que nos encontramos en la penúltima misión de «Commandos 2. Men of Courage», otro clásico de nuevo cuño del que, este mes, os ofrecemos una extenso patas arriba con las claves para terminar con éxito todas y cada una de las misiones "imposibles" que el juego nos plantea. Hay muy pocas cosas nuevas que decir de la serie «Commandos», pero para afirmar que es el juego más importante de la historia del software español sólo es necesario señalar que el primer «Commandos. Behind Enemy Lines» ha vendido hasta la fecha más de un millón y medio de copias, o que «Commandos 2. Men of Courage» ha sido portada en las principales revistas de videojuegos del mundo. Ninguno de estos dos juegos, «Return to Castle Wolfenstein» y «Commandos 2. Men of Courage», son títulos nuevos que vayan a marcar un antes y un después en la historia de los videojuegos, pero sí son las dignas herederas de juegos que lo hicieron, juegos absolutamente modernos cuyas propuestas tienen, hoy por hoy, plena vigencia. Castillos inexpugnables.

La redacción

y además...

Nuevo precio PS2

El Consejero Delegado y Director General de Sony Computer Entertainment España (SCEE), James Armstrong, anunció a mediados del pasado mes de Septiembre los nuevos planes de ventas y la estrategia de marketing de su compañía para la próxima temporada. La primera medida adoptada por la compañía y que entró en vigor a finales de Septiembre fue la drástica reducción del precio de venta en el mercado de la Playstation 2, que ahora pasa a costar 49 900 pesetas. Con esta medida, SCEE pretende acabar de un plumazo con el futuro comercial de sus competidores antes de que Xbox y GameCube aterricen en nuestro país.

Afina tu PUNTERÍA

IncaGold y Xicat Interactive preparan un arcade en perspectiva subjetiva con el título provisional de «Sniper» (francotirador). Los programadores del juego están utilizando la tecnología LithTech para desarrollarlo. «Sniper» aparecerá próximamente para PC y ordenadores compatibles.

El secreto del LAGO NESS



Wanadoo está preparando una nueva aventura de intriga y suspense ambientada en la leyenda del Lago Ness. La historia que narra el juego se remonta a 1932, cuando un detective investiga la desaparición de un renombrado psicólogo y otros sucesos misteriosos que tienen lugar en la zona. El jugador acompañará al sabueso en sus pesquisas, que le conducirán a descubrir el secreto escondido en las profundas y oscuras aguas de la laguna. «Lago Ness» será una aventura gráfica realizada mediante un entorno 3D precalculado (Warp).

El juego utilizará información extraída de investigaciones policiales y célebres novelas de espionaje para recrear una trama en la que ficción y realidad se confunden y nada es cómo parece. El aspecto gráfico del juego será impresionante, como es común en la compañía, y los movimientos de los personajes estarán realizados mediante la técnica Motion Capture.



Activision compra Treyarch

Activision refuerza su posición ventajosa en el mercado. La multinacional ha adquirido el estudio Treyarch Invention, un desarrollador especializado en juegos de acción y deportivos para todo tipo de consolas. La transacción compromete a Activision a hacerse cargo de los técnicos y diseñadores de la compañía, al tiempo que amplia su modelo de operaciones financieras. Recordemos que Treyarch diseñó para Activision juegos como «Spiderman» o «Tony Hawk´s Pro Skater 2» y que prepara en la actualidad otros títulos tan prometedores como «Spiderman: The Movie», «Shaun Palmer´s Pro Snowboarder 2», «Kelly Slater´s Pro Surfer» o «Minority Report».

Vuelve el cazador SILENCIOSO

En 1995, un simulador de submarinos de combate llamado «Silent Hunter» revolucionó el género de la simulación. Ultimation Inc. está desarrollando la secuela de aquel título para Ubi Soft, que ahora recrea un episodio tan notorio como fue la épica Batalla del Atlántico, decisiva para la resolución de la Segunda Guerra Mundial. En «Silent Hunter 2», los jugadores asumirán el papel del comandante de un submarino alemán y su misión será detener las oleadas de convoyes estadounidenses y británicos. Los gráficos 3D han mejorado notoriamente, pero el concepto de juego se mantendrá fiel al inventado por su predecesor.

Primeras imágenes OUTCAST 2

Appeal ha hecho públicos los primeros datos e imágenes referentes a «Outcast 2: The Lost Paradise», segunda parte del espectacular título que dio a conocer el estudio en todo el mundo. Las primeras imágenes del juego, han servido para anunciar su lanzamiento futuro en PlayStation 2. Los programadores han preferido realizar capturas de esta versión porque el efecto niebla no había sido implementado aún en la versión PC. Para «Outcast 2» se ha diseñado un motor gráfico, Everest, que consigue unos efectos visuales magníficos.



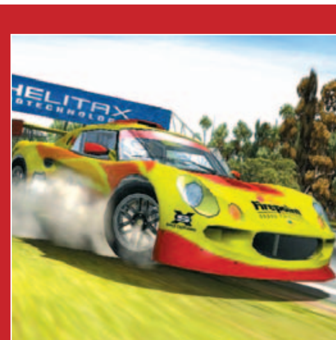
Nuevo mundo PERSISTENTE



Codemasters acaba de revelar detalles sobre uno de sus proyectos más celosamente guardados: la creación de un juego de fantasía online que pretende revolucionar el género de los mundos persistentes. En «Dragon Empires» los jugadores se agruparán en clanes enfrentados desde antaño y su misión será la de conquistar los cinco imperios y cien territorios de los que se compone el juego. Los combates multitudinarios serán frecuentes y la lucha cuerpo a cuerpo entre jugadores será encarnizada. La magia jugará un papel fundamental en la historia y la entrada a las diversas fortalezas que tendremos que conquistar estarán custodiadas por dragones. Desafortunadamente, «Dragon Empires» no estará en funcionamiento hasta el segundo cuatrimestre de 2002.

Codemasters apuesta POR XBOX

Las grandes empresas editoras de videojuegos siguen brindando su apoyo a la todavía inédita consola de Microsoft. Codemasters ha confirmado que está preparando cuatro títulos para Xbox. El primero de ellos será «Ultimate Blade of Darkness», un juego completamente nuevo diseñado por Rebel Act y basado en el juego diseñado para PC cuyo lanzamiento está previsto para navidades de 2002. «Pro Race Driver» será un juego de conducción inspirado en la saga «TOCA Touring Car» pero diseñado exclusivamente para Xbox. Los otros dos títulos serán «Mike Tyson Heavyweight Boxing», simulador de boxeo patrocinado por el famoso y violento púgil, y «Manager de Liga», una versión mejorada de uno de los juegos de gestión más famosos del mundo de las consolas, que había aparecido con anterioridad en PlayStation.



Nace MONKEYSTONE

John Romero (Daikatana) y Tom Hall (Anachronox) han fundado una nueva compañía productora de videojuegos llamada Monkeystone Games, centrada sobre todo en los desarrollos para hardware portátil. Tom Hall será el presidente de la nueva compañía y el diseñador jefe de proyectos, mientras que John Romero asumirá las funciones de programador jefe y consejero delegado.

Clásicos a precio **REDUCIDO**



Virgin Interactive amplia el catálogo de su serie «White Label», dentro de la cual se reeditan juegos clásicos a un precio muy reducido. Los últimos en llegar han sido títulos de la talla de «Resident Evil 2», «Dino Crisis», «Screamer Rally 4x4» o «Evolva». Todos ellos están disponibles desde principios de Octubre por sólo 1 990 pesetas.

Calentando **MOTORES**

La tecnología más avanzada ha sido puesta al servicio de Codemasters en el desarrollo de su próximo juego de carreras «Pro Race Driver». Para conseguir los sonidos más realistas posibles para su juego, los responsables de Codemasters han contratado los servicios de MIRA, una compañía de ingeniería especializada en desarrollos automovilísticos que posee una cámara dinamométrica en la que, anecdóticamente, estudian como reducir los sonidos emitidos por los vehículos. En esta cámara los coches que luego harán su aparición en el juego fueron instalados sobre unos rodillos y asegurados para impedir su desplazamiento. Sobre restos rodillos los motores fueron acelerados hasta las velocidades más altas simulando además mediante el rozamiento de los rodillos todas las condiciones posibles, desde el efecto viento a posibles obstáculos en pista. La grabación de los sonidos así obtenidos le otorgará al juego un realismo prácticamente total. Si queréis comprobar de primera mano la calidad de estos sonidos podéis descargar una muestra en www.codemasters.com/racedriver.



Pero, **¡¡¡QUÉ CARA!!!**

De sorprendente se puede catalogar el precio oficial que Microsoft ha anunciado para el lanzamiento de Xbox, y del que tuvimos noticia al cierre de esta edición de Micromanía. Nada menos que ochenta mil pesetas al cambio, de los 479 euros que parten como cifra oficial. Aunque no dudamos de la calidad del hardware, sentimos que esto se nos antoja demasiado caro.

Sustitución de **CAJAS**

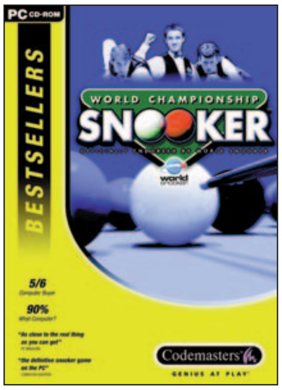
Los desoladores atentados del pasado día 11 de Septiembre en Estados Unidos han provocado la decisión de EA de retirar de todas las tiendas de Estados Unidos que así lo soliciten sus copias de «Red Alert 2» para sustituirlos por otros con un nuevo diseño en su portada. El motivo no es otro que en el envoltorio original aparece un dibujo de las Torres Gemelas ardiendo algo que, lógicamente, resulta terriblemente inapropiado dadas las circunstancias.

Dinamic **QUIEBRA**

Siempre resulta triste publicar noticias que aluden a la desaparición de empresas relacionadas con el sector, pero aún más si se refieren a una compañía española de tanta solera como Dinamic Multimedia.
El cese de sus actividades empresariales está motivado por la aguda crisis financiera que la compañía venía sufriendo desde hace meses y que ya obligara a presentar un expediente de Suspensión de Pagos durante el pasado mes de Marzo.
La empresa se visto obligada a despedir a sus 55 empleados y a liquidar todos sus activos para hacer frente a sus acreedores y a la deuda acumulada desde mucho tiempo antes de la suspensión de pagos.
Sin duda ésta es una de las más tristes noticias del presente año en lo que respecta al mercado español de juegos de ordenador. Sirva esta noticia como sentido lamento de nuestra redacción.

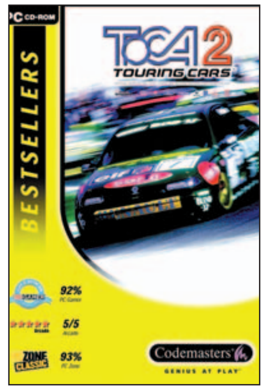
Los españoles mandan **EN QUAKE III**

El equipo español de «Quake III Arena» derrotó en buena lid a un combinado italiano en un torneo online celebrado con motivo de la inauguración de la feria ExpoInternet.
El clan español masK dominó en dos de las tres fases del combate al clan italiano Tulls, compitiendo desde el stand que Andago prepararó en la feria. Esta compañía consultora de tecnología ha desarrollado una plataforma de videojuegos basada en el sistema operativo Linux, la conectividad LMDS de Neo y un hardware diseñado por Hewlett Packard. Esperamos que esta iniciativa anime a otras compañías a organizar eventos semejantes, y que España vuelva a ganar.



Nueva línea económica DE CODEMASTERS

En la tradición de los lanzamientos Platinum que tanto éxito han cosechado para otras compañías, Codemasters presentó el pasado 15 de Octubre su nuevo sello "Codemasters Best Sellers". Bajo este sello la compañía británica publicará a un precio mucho más económico del habitual los títulos más populares de su catálogo, dando a muchos aficionados que en su momento no pudieron acceder a ellos la oportunidad de adquirir unos juegos realmente interesantes.Los primeros juegos en aparecer bajos este sello han sido «TOCA 2 Touring Cars», «Colin McRae Rally 2.0», «World Championship Snooker» y «Music 2000».



Cambios en la ZONA VIRTUAL

Hace algunos meses que anunciábamos la inauguración del «Trispace Virtual Zone», un simulador de realidad virtual emplazado en el Parque de Atracciones de Madrid. Parece ser que la iniciativa ha funcionado a las mil maravillas, teniendo en cuenta que la instalación ha recibido una media de 18 500 visitas mensuales. Los responsables de la atracción están preparando la segunda temporada de exhibición, para la que incluirán nuevos simuladores, aún más espectaculares si cabe. Debido a estas reformas, «Trispace Virtual Zone» permanecerá abierto sólo durante los fines de semana hasta que se inaugure oficialmente la segunda temporada del área temática en la Semana Santa del próximo año.



Feria CANCELADA

La CESA, asociación de productores de software de entretenimiento japonesa, ha anunciado la cancelación de la feria de juegos de Tokyo (Tokyo Game Show) de la primavera de 2002, a causa de una gran escasez tanto de compañías exhibidoras como de público. Para evitar que este problema pueda volver a producirse, el Tokyo Game Show será a partir de ahora un evento anual.

Más AGE OF EMPIRES

La larga serie de productos derivados de la serie «Age of Empires», publicada por Microsoft, se ha visto incrementada recientemente con la aparición de «Age of Empires II Edición Gold», un producto recopilatorio que reúne en una sola entrega la segunda parte de «Age of Empires», así como la expansión «The Conquerors».
El pack ha sido puesto a la venta con un precio de 6 990 pesetas.

El ataque de las SUPERNENAS

Los pequeños de la casa van a poder disfrutar de lo lindo con la adaptación informática de «Las Supernenas», una serie de animación infantil de considerable éxito que está siendo desarrollada para Ubi Soft por Bam! Entertainment. «El Proyecto Animal de Mojo Jojo» será un arcade educativo en el que los niños tendrán que luchar contra el ejército mutante de Mojo Jojo, un supervillano que transforma a los animales en monstruos mutantes gracias a un spray de su invención. Como era de esperar, las Supernenas harán uso en el juego de todos los poderes especiales vistos en la serie.



El padre de Drunna EN LA FNAC

El próximo sábado 24 de Noviembre a las 13:30 horas tendrá lugar en el centro FNAC de la calle Preciados de Madrid un foro que contará con la participación del famoso artista del cómic italiano Eleuterio Sepieri, creador del personaje Druuna. El acto girará alrededor del juego de Microïds «Druuna. Morbus Gravis», inspirado en este personaje, y en el mismo también participarán, además de Serpieri, los directores generales de Cryo España y de Microïds Italia. Durante el foro el dibujante concederá una rueda de prensa para responder a cuantas preguntas se le planteen y después del mismo firmará los videojuegos de los aficionados que así se lo soliciten.

¿Una nueva ADAPTACIÓN?

Dimension films ha adquirido los derechos de la saga «Alone in the Dark» para realizar una adaptación cinematográfica del juego. De momento, nada se sabe del proyecto, excepto que será similar a otras adaptaciones como «Resident Evil» o «House of the Dead».

Sam & Max vuelven a la CARRETERA

La compañía desarrolladora Infinite Machine, responsable de juegos como «New Legends», ha obtenido los derechos necesarios para desarrollar un nuevo juego protagonizado por Sam & Max, un perro y un conejo que ya protagonizaran «Sam & Max Hit the Road», una aventura gráfica diseñada hace ya varios años por Lucasarts.
Aún se sabe poco del proyecto, pero Steve Purcell –el padre de las criaturas– ha asegurado al equipo de programación su apoyo incondicional durante el desarrollo.
Lo que está totalmente confirmado es que estos carismáticos personajes aparecerán próximamente en un juego concebido para consolas de última generación.

Ya llega MOTO GP 2

Los usuarios de PlayStation 2 podrán volver a disfrutar en breve con el mejor motociclismo, después de que Sony Computer Entertainment Europe haya anunciado el desarrollo y futuro lanzamiento de «Moto GP 2».
Este juego está siendo desarrollado por la veterana compañía japonesa Namco y es la segunda entrega de la serie iniciada de manera exitosa por el «Moto GP» original.
El juego, que contará una vez más con licencias oficiales para pilotos y circuitos, tendrá abundantes novedades con respecto a la anterior entrega, como las condiciones meteorológicas cambiantes o la posibilidad de personalizar el funcionamiento de nuestra moto. Además de seis modos de juego diferentes «MotoGP 2» incluirá también espectaculares repeticiones.



Gamecube ¿PORTÁTIL?

Aquellos que esperan con impaciencia el lanzamiento de Gamecube entusiasmados por su pequeño tamaño estarán simplemente encantados de saber que la compañía de hardware Interact Accesories ha anunciado el lanzamiento de una pantalla de 5.4 pulgadas que, acoplada a la parte trasera de la consola, la convertirá virtualmente en un dispositivo portátil. Esta previsto que esta pantalla aparezca en Estados Unidos en Noviembre a un precio de unos 150 dólares (unas 30 000 ptas.), aunque todavía no se sabe nada acerca de su precio de venta en nuestro país.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Nintendo Acción Pokémon Cristal





La edición Cristal de Pokémon ocupa la portada del número 108 de la revista. Junto a la preview de este sensacional juego podréis encontrar un completo reportaje con cuarenta y cinco novedades para GameCube y Game Boy Advance, que incluye títulos como «Zelda GC», «Mario Sunshine», «Soul Calibur 2» o «FIFA 2002». «Pokémon Stadium 2» de N64 es el protagonista de la sección de reviews de este mes en Nintendo Acción. Y en cuanto a guías de trucos, apuntad «Tomb Raider GBC» y «Tony Hawk 2 GBA» como novedades más destacables de la revista de este mes. En la Revista Pokémon se revelan las "interioridades" de la nueva consola portátil de Pokémon. Su nombre, Pokémon Mini, descúbrela con nosotros.

PC Manía
El fin de los virus...



O casi. El número de Noviembre de PC Manía te ofrece una (tremenda, tóxica y hasta parotóxica) comparativa de programas antivirus. Panda contra Norton. McAfee contra AVP. ¿Quién saldra victorioso de la comparativa? Y en el CD-ROM, versiones de prueba de todos ellos. ¿No te parece bastante?, ¿aún quieres más? ¿Qué te parece, ampliando la cuestión de la seguridad, un informe que cuenta cómo defenderte de todos los ataques que puedan venirte desde Internet, la red de redes? ¿Y un repaso a la historia de Linux, el "otro" sistema operativo que aparece como opción a Windows? ¿Y qué me dices de una guía de videojuegos freeware? Ah, sabíamos que esto último te encantaría. Pero eso no es todo, porque también hemos realizado un análisis a fondo del controvertido Windows xp. Ahí queda eso, ¿crees que podrás resistirte?

Playmanía Se apunta a la aventura



La revista líder de PlayStation te ha preparado este mes un número muy aventurero. En un extenso reportaje te informarán de todos los juegos del género que están a punto de desembarcar en PS2, como «Silent Hill 2», «Metal Gear 2», «Devil May Cry» o «Soul Reaver 2». Además, se hacen eco de la espectacular baja del precio de la consola y te dan diez razones por las que no deberías dejar de hacerte con la consola estas Navidades. Por supuesto, comentan con rigurosidad las mejores novedades del momento, y te adelantan títulos que estarán el mes próximo en las estanterías, como «007 Agente bajo el fuego», «Harry Potter» o «Syphon Filter 3». Y como colofón, un suplemento gratuito con más de cuatro mil trucos para tus juegos favoritos de PSOne y PS2. ¿Te lo vas a perder?

Hobby Consolas Los reyes del fútbol



Quieres saber cuál es el mejor juego de fútbol que se puede encontrar en el mercado. En el último numero de Hobby Consolas podrás asistir a un exhaustivo análisis de «Pro Evolution Soccer», «FIFA» y «Esto es fútbol 2002» para conocer al campeón de la temporada. Además, descubre las consolas de nueva generación, cara a cara, en dos enormes reportajes sobre GameCube y Xbox. Y para los amantes del terror, «Resident Evil GameCube», «Silent Hill 2» y «Alone in the Dark» son analizados a fondo por nuestros expertos. Trucos, novedades y una completísima guía de «Italian Job» para PlayStation, entre otras muchas cosas, completan el número de Noviembre de la revista más completa que puedes encontrar en los quioscos. Y sólo cuesta 450 pesetas.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Civilization III

La nueva entrega de una serie clásica en el mundo de la estrategia llega para satisfacer las más exigentes demandas de todos los seguidores de «Civilization». Siguiendo los esquemas más conocidos y que han hecho grande a esta saga, «Civilization III» vuelve a mostrar todo el potencial de un sistema de juego que, hoy día, está cada vez menos en boga, pero que despliega en toda su amplitud la genuina definición del género de la estrategia.



Comanche 4

NovaLogic tiene prácticamente a punto la cuarta parte de uno de sus simuladores más conocidos. «Comanche 4» ofrece un nuevo motor gráfico, un diseño diferente y la combinación de simulación y acción arcade, satisfaciendo así todo tipo de gustos.



Ghost Recon

La nueva producción de Red Storm perpetúa la línea de diseño y producción de la compañía Tom Clancy. «Ghost Recon», sin embargo, incide mucho más en la ambientación militar que otros títulos anteriores de Red Storm, más centrados en cuerpos especiales de la policía y entornos urbanos. Salvo que se produzcan problemas de última hora, «Ghost Recon» saldrá a la venta antes de fin de año. De momento, podemos abrir boca con unas espectaculares imágenes.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

BATTLE REALMS

Evolución Total



• Compañía: **LIQUID ENTERTAINMENT / UBI SOFT**
• En preparación: **PC**
• Género: **ESTRATEGIA**

De la sólida experiencia acumulada durante años de trabajo en estudios como Westwood, y de un curriculum en que se puede contar con títulos como «Command & Conquer», «Red Alert» o el mismo «Blade Runner», surge Liquid Entertainment.
De Liquid Entertainment nace una idea: llevar la estrategia en tiempo real a su máximo esplendor. De la idea se destila el gusto por el detalle. Del detalle se derivan las virtudes de títulos clásicos del género. Y toma forma «Battle Realms». Un juego que pretende devolver la belleza y la diversión al usuario ávido de sensaciones y frescura.
¿Cómo puede conseguirlo?



Siempre que construyamos un edificio, podremos variar su orientación tras escoger dónde se asentará, para que se adapte a nuestras necesidades.



Los ataques de infantería contra la artillería ligera deberán ser rápidos, en cuerpo a cuerpo, si no queremos perder unidades de forma fulgurante.



Los guerreros dragón poseen un equilibrio formidable en sus habilidades, aunque el número de unidades es determinante para una victoria rápida.

Ama a tus unidades. ¿Te gusta la estrategia? Conoce a tus soldados, conoce su potencial. ¿Crees que pueden mejorar? Enséñales cómo.

¿Te gusta dirigir desde un pedestal o crees que puedes bajar a sufrir al campo de batalla? Ama a tus unidades. Ama la estrategia. Disfrútala.

Un toque humano. Eso es lo que pretende aportar Liquid Entertainment con «Battle Realms». La ambientación, fastuosa a primera vista, nos transporta a un irreal Japón feudal. Los señores de la guerra dominan el imperio. Guerras entre clanes y dentro de los propios clanes han hecho del país un lugar desolado y dominado por la fuerza. El otrora irremplazable honor ha dejado paso a la ambición y el afán por convertirse en señor absoluto de todo. Cuatro clanes principales se han impuesto y no cejan en sus combates entre sí por la dominación absoluta. La espada y la magia gobiernan ahora la civilización. Y un antiguo personaje, Kenji, desaparecido durante siete años, vuelve a su tierra natal.

UN POCO MÁS CERCA

Hasta la fecha, casi todos los títulos de estrategia han colocado en manos del jugador múltiples parámetros, posibilidades, apartados a gestionar casi ilimitados. Y eso es bueno. Cuanto más, mejor. O, más aún, cuantas más posibilidades, más real. Pero, ¿el realismo lo es todo?

Blizzard demostró, hace años, que partiendo de unos mimbres muy simples se podía conseguir un producto tan completo y tan complejo como «Warcraft». Westwood hizo lo propio con «Command & Conquer». ¿Por qué, entonces, todo parece haberse vuelto realmente tan "complicado" de un tiempo a esta parte?

Unidades casi ilimitadas. Todo tipo de recursos a gestionar. Desarrollo casi infinito de un potencial… Es bueno. Y múltiples títulos lo han demostrado con creces. Pero, si se coge un poco de todos los clásicos que han venido definiendo el género, se llega a la raíz, se depura y se ofrece al jugador con una fórmula sencilla donde cada decisión es importante, se puede llegar más lejos de lo que se pueda pensar. O, al menos, así lo quiere imaginar Liquid Entertainment.

La compañía formada por antiguos componentes de Westwood Studios ha querido, en cierto modo, volver a las raíces del género pretendiendo, aunque parezca contradictorio, conseguir una evolución lo bastante significativa en el cada vez más reiterativo mundo de la estrategia. Todo se reduce a la simplicidad bien pensada y planteada. A poner al jugador en contacto con el entorno y con las unidades que maneja.

Queda por ver si en la versión final del juego la orografía de los escenarios será tan decisiva como se afirma

«Battle Realms» es, en esencia, un juego de estrategia militar. En el mismo sentido que lo han sido juegos de Blizzard y Westwood en los que la acción centraba todo, con una gestión de recursos mínima, pero añadiendo un toque extra nacido de títulos como «Age of Empires» aportando la evolución de tecnología y unidades.

Se pretende ofrecer un sentido de proximidad real al jugador con todo aquello que se le pone entre manos para gestionar y comandar.

En pocas palabras, se pretende que nos sumerjamos en el campo de batalla y que nos encariñemos con todas nuestras tropas.

Por lo general, en los juegos de estrategia las unidades se llegan a desarrollar en un número casi ilimitado, de modo que son para el usuario poco más que carne de cañón.

Pero no será así en «Battle Realms» donde todas las posibilidades resultarán muy limitadas y estarán diseñadas de manera muy precisa. Lo máximo que nos llegaremos a encontrar será la posibilidad de controlar como máximo entre 20 y 30 unidades por misión, lo que debería cubrir con creces todas las necesidades del jugador. Y descubriremos que un escuadrón que pueda ser realmente manejable no debería ir mucho más allá de unas siete u ocho unidades como tope.

Ama a tus unidades, general.

Son tu única posibilidad de victoria.

LUZ Y OSCURIDAD

«Battle Realms» está siendo diseñado para cubrir todas las necesidades del estratega más exigente, en cuanto a las diferentes modalidades de juego. Desde el multijugador, basado en el enfrentamiento directo, o "skirmish", hasta la campaña, donde asumimos el rol de Kenji, miembro del Clan del Dragón, el más noble de los cuatro que pueblan este peculiar Japón. Kenji aparece en escena siete años después de la muerte de su padre, de la que fue acusado a la sazón, quién sabe si injustamente, y tras la que huyó sin dejar rastro.

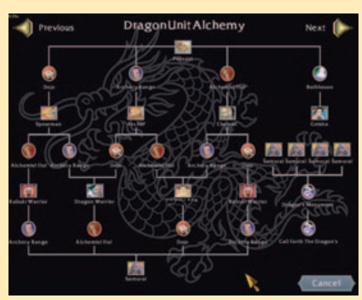
Y ya desde el comienzo el jugador se ve obligado a tomar decisiones, sin siquiera empezar a acusarse un signo claro de acción estratégica.

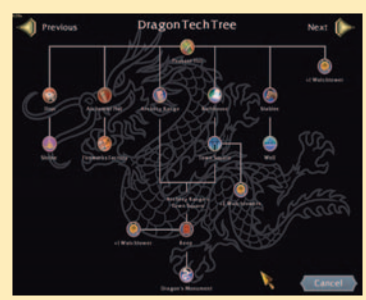
HACIA EL PODER MÁXIMO

La evolución del potencial táctico de batalla en «Battle Realms», tanto en unidades como en infraestructuras y edificios, parte siempre del más bajo nivel hasta alcanzar un grado realmente excepcional, con tan sólo adoptar unos pocos pasos clave. Dejando siempre al jugador la opción de decidir cuál es el camino más adecuado para sus metas y gustos en la formación de un ejército, las distintas y constantes mejoras se estructuran en un puñado de apartados, de cuya combinación se pueden obtener resultados dispares pero siempre efectivos.

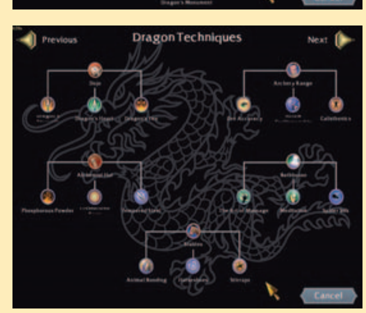
Las estructuras básicas derivan, con el gasto de puntos "yang" que se obtienen en los combates, en escuelas de alto potencial militar. Las unidades, por su parte, pueden pasar de unos a otros edificios, recibiendo entrenamiento en uno o varios de los mismos, para llegar a alcanzar distintos grados de destreza.

Además, la inclusión en «Battle Realms» de las habilidades especiales, aplicables a todas las unidades excepto a los héroes y los campesinos, confieren un potencial adicional. Sólo existen dos posibilidades entre las que escoger en estas habilidades especiales, para cada unidad, dependiendo de lo que queramos obtener. Puede que nos decantemos por un potencial destructivo mayor o bien por un poder defensivo extra. De nuestras decisiones, y de lo bien que sepamos aplicar los resultados obtenidos en el momento oportuno dependerá en gran medida el mayor o menor éxito final, sin una necesidad real de sacrificar un número elevado de unidades, que son en la práctica muy limitadas y realmente preciadas.











Los campesinos no sólo son nuestra fuente de recursos y unidades, sino que actuan como "bomberos" de urgencia ante un ataque a la base del clan.



Las batallas entre las unidades de artillería pesada son espectaculares y demoledores. Todo lo que se encuentre a su alrededor puede sufrir daños.



La artillería ligera, como los arqueros, compensan su debilidad en el cuerpo a cuerpo con ataques seguros al enemigo, a media y larga distancia.

UNA INSPIRACION INNEGABLE

¿Pretende Liquid Entertainment revolucionar el género de la estrategia en tiempo real? Es difícil contestar a esta pregunta, pero en nuestra opinión los tiros no van por ahí. Por lo que hemos podido apreciar en las primeras versiones jugables de «Battle Realms», todo apunta a que se ha querido crear, partiendo de virtudes reconocidas y deseables, un título que reúna lo mejor de lo conocido hasta ahora, y lo potencie hasta conseguir un alto grado de diversión, adicción y jugabilidad.

En «Battle Realms» no debemos contemplar un proyecto en una línea excesivamente purista, como la que se puede hallar en juegos como «Shogun. Total War». Por lo que se puede deducir, tres títulos han servido de fuente de inspiración directa.

El primero es «Warcraft», incluyendo «Warcraft III». De aquí se extrae la gestión de recursos, basados en un número mínimo (dos, arroz y agua), de los que se deriva todo.

El segundo título sería cualquier juego del género, "made in Westwood", desde «Command & Conquer» a «Emperor». La sencilla gestión de unidades es aquí la clave.

Y, por último, encontramos «Age of Empires», del que se toman los referentes de la evolución de tecnología y unidades, combinándolas entre sí para, desde unos pocos elementos, obtener resultados muy variados.

Ahora bien, todas estas virtudes ¿no pueden derivar en que se arrastren también defectos de estos títulos? Es muy posible, pero también muy prematuro afirmar nada al respecto, sin haber contemplado una versión que se pueda considerar como próxima a ser definitiva.



Age of Empires



Emperor



Warcraft III

Kenji entra en escena decidiendo si se une al Clan de la Serpiente o prefiere restaurar, a costa de grandes riesgos y esfuerzos, el desaparecido Clan del Dragón. A partir de aquí, la historia de «Battle Realms» se va retorciendo poco a poco, hasta converger en un auténtico cuento oriental, plagado de magia y misterios.

En este modo de campaña el jugador sólo podrá escoger uno de los dos clanes antes mencionados, dejando para el apartado multijugador la posibilidad de escoger también entre el Clan del Loto y el Clan del Lobo.

Cada clan es diferente, pero sus unidades observan paralelismos en su evolución, al igual que ocurre con sus infraestructuras. La única unidad común es el campesino. Con arroz y agua los campesinos se irán generando, construirán edificios y se adiestrarán en las artes de guerra. Este entrenamiento es la base de nuestros pequeños ejércitos. Tan pequeños que hay que mimar las unidades para que sobrevivan. Ama a tus hombres, general.

¿Debemos conocer a cada unidad en particular? Tampoco hay que llegar tan lejos. Son unidades, finalmente, pero todo el tiempo que se pasa entrenándolas debe servir para algo. Donde se hace hincapié es en este apartado, no en la gestión real de recursos. Por tanto, hay que tener atención con los humanos, y también los animales, que están a nuestro cuidado.

La atención de este entrenamiento se centra en tres fases básicas, que pasan por el adiestramiento en otras tantas escuelas distintas. Y las diferentes combinaciones de estas tres escuelas ofrecen resultados únicos de hasta siete tipos de unidades diferentes.

Aquí se añade un aliciente. Cada unidad puede asumir una habilidad especial, entre dos disponibles. Unas son más apropiadas para defensa y otras para ataque. Cuál elegir, ya será tarea tuya, amigo. ¿Prefieres un arquero que dispare más lejos y cubra mejor la infantería, o tal vez uno que tenga más potencia y sea capaz de atacar edificios? La decisión será importante.

Poseerá grandes virtudes, pero el equilibrio global es complejo para aventurar que no tendrá también algunos defectos

LA CONQUISTA DEL IMPERIO

El vasto terreno que se extiende ante el jugador, cuando se entra en el modo de juego de campaña completa, se estructura en «Battle Realms» de un modo muy similar al que se puede encontrar en muchos de los títulos de la serie «Command & Conquer».

Los distintos clanes a los que tenemos que enfrentarnos extienden su poder e influencia por diversas regiones, y dependiendo de que nos decidamos por una u otra, ya que siempre existen caminos alternativos, conoceremos, o no, escenarios concretos y lucharemos contra uno u otro clan. Incluso, contra dos o más clanes de manera simultánea. A veces, nos encontraremos con que ciertos caminos son verdaderamente complicados pero, a la larga, ofrecen unos resultados más rápidos en la consecución de nuestros objetivos finales. Pero la muy bien graduada curva de dificultad que apunta el juego nos obliga a aprender las bases estratégicas de forma que, a medida que se avance, seamos capaces de solventar, de muy distintas maneras, los mismos problemas.





Las unidades y edificios del Clan de la Serpiente se distinguen claramente por un diseño en que el espíritu guerrero se define a la perfección.



Aunque la evolución del Clan del Lobo depende de los hechizos, su lenta mejora queda compensada con la fuerza bruta que poseen por defecto.



El Clan del Loto forma el bando más oscuro de todas las facciones del juego. Sus poderes son muy grandes y fluyen de la magia negra.

TECNOLOGÍA Y DISEÑO

«Battle Realms» se perfila en los apartados más técnicos del conjunto como una pequeña joya del género. No sólo por el estilizado apartado gráfico. Elegante, claro, bien definido y con un estilo realmente inimitable.

No sólo, tampoco, por su entorno tridimensional, donde se adopta una cámara fija que permita realizar un ligero zoom sobre el escenario. Pero siempre estará limitada en su movimiento para evitar la confusión del jugador.

Tampoco se trata únicamente del aprovechamiento que Liquid quiere conseguir del terreno, donde un puesto elevado podrá suponer una considerable ventaja. Igual que una adecuada colocación de nuestras unidades.

Es el conjunto lo que llama la atención.

Las unidades de «Battle Realms» no hacen uso de formaciones especiales, pero la colocación táctica en el punto adecuado, aventajando algunas sobre otras (con la artillería cubriendo desde lejos a la infantería, por ejemplo) puede resultar determinante. Así, al menos lo pretenden los responsables del juego. Está aún por ver si la versión final llegará a esos niveles de sutileza y eficacia. Las versiones que se han probado en Micromanía no estaban totalmente completas en esos pequeños detalles, y resulta aventurado afirmar algo concreto al respecto.

La belleza de los diseños atrae la atención del jugador, creando una empatía casi instantánea con todo el conjunto

PEQUEÑOS DETALLES

Esto es así sobre algunos puntos que resultan sorprendentes, pero que según Liquid serán puestos en práctica en el juego final. Uno es la climatología, que pretende influir de manera determinante. La lluvia puede apagar un fuego provocado por el enemigo en nuestra base, y salvar así una cosecha de arroz, pero también ralentizar el avance por distintos terrenos de nuestras tropas. Las emboscadas en los bosques pueden estar a la orden del día, pero hasta que no nos adentremos en la espesura no descubriremos al enemigo, aunque esté a un paso.

Son pequeños detalles que avivan la acción y aportan frescura al género. Unos, lo hemos comprobado, funcionan ya. Otros… bueno, habrá que dar tiempo al tiempo.

Pero un aspecto realmente atractivo es la Inteligencia Artificial. Todo apunta a que será uno de los apartados más relevantes e importantes de «Battle Realms», pues la disposición que suelen tomar nuestras tropas al avistar al enemigo dice mucho de lo que se puede esperar aquí. Buenas iniciativas de ataque y defensa, amén de la posibilidad de definir, unidad por unidad, su grado de agresividad, o bien obligarles a defender una zona son sólo algunas de las opciones que se ponen en práctica.

Liquid ha venido desarrollando un producto, durante los dos últimos años, que sin levantar ruido se ha convertido en algo más que una firme promesa de calidad. Lo más sorprendente es que lo visto y jugado de «Battle Realms» se parece enormemente a algo que vimos en la última edición del E3 y del ECTS. Hablamos de «Age of Mythology» y de «Warcraft III». Juegos que, de momento, no estarán disponibles hasta bien entrado el año que viene, y que han sufrido tantas modificaciones, que poco se les reconoce sobre la idea inicial de que partieron.

Aunque no sabemos quién tendrá que competir con quién al final, en el E3 «Battle Realms» fue proclamado por distintas revistas americanas como el mejor juego de estrategia en tiempo real del evento. Por algo será.

F.D.L.

CONTRA TODOS

El modo multijugador de «Battle Realms» bebe de las fuentes, una vez más, de los diseños instaurados por Westwood en el género de la estrategia. La práctica totalidad de las partidas entre varios jugadores, o bien contra enemigos controlados por la IA, se basan en esquemas de enfrentamiento directo entre clanes ("skirmish"). Es aquí donde toda la experiencia acumulada en el modo de un jugador se ve puesta a prueba, ya que los enemigos, si son humanos, resultan imprevisibles, y si los controla la IA del juego, no suelen dar treguas, con constantes escaramuzas a lo largo del juego.

Cada partida se establece para que pueda durar un mínimo de unos veinte minutos, aunque prácticamente todos los parámetros existentes se podrán ajustar al gusto de cada jugador en particular. Hay que tener en cuenta que se permiten partidas de hasta ocho jugadores simultáneos, lo que puede indicar la intensidad de la acción que se llega a desarrollar en «Battle Realms».









En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Return to Castle Wolfenstein

Demostración de poder

Muy pocas veces una demo de un juego ha creado tanta expectación como la que ha generado la de «Return To Castle Wolfenstein», el último gran proyecto de Id software, continuación del abuelo de todos los juegos de acción: «Wolfenstein 3D». Se trata de una demo exclusivamente multijugador que además sólo incluye un modo de juego y un escenario, pero su impresionante calidad nos ha convencido de que debíamos dedicarle un análisis en profundidad.

Aunque en un principio «Return To Castle Wolfenstein» se planteó como un juego individual, pronto se decidió la conveniencia de aprovechar las capacidades del motor de «Quake III» para el juego multijugador. Sin embargo, no queriendo que el equipo de Gray Matter, compañía responsable del proyecto, se distrajera en su tarea, los ejecutivos de Id decidieron encargar el desarrollo del modo multijugador a una segunda compañía, Nerve Software, que se dedicara a ello de manera exclusiva. Fruto de sus prontos esfuerzos (tengamos en cuenta que el desarrollo de este modo comenzó a principios del verano) ha sido puesto a disposición del público un nivel multijugador que hace las veces tanto de demo como de versión de prueba para la búsqueda de errores no detectados. Y aunque es cierto que el juego todavía no está ni mucho menos completado, lo que hemos podido ver jugando esta demo sí es representativo de lo que será el juego definitivo, parece incuestionable que Id ha vuelto a reunir todos los ingredientes para obtener un éxito rotundo.

DEMOSTRACIÓN DE ESTRATEGIA

El nivel en concreto está ambientado, como el resto del juego, en la Segunda Guerra Mundial y reproduce con bastante realismo un desembarco aliado frente a un búnker alemán. Cada jugador debe elegir si desea jugar como nazi o como aliado, así como un personaje de entre los cuatro disponibles. Esta doble característica, la de poseer dos únicos bandos enfrentados, así como la de incluir cuatro clases de personajes claramente diferenciados y muy especializados, convierte a esta demo en una experiencia altamente estratégica muy alejada de los típicos enfrentamientos "todos contra todos" de otros juegos de acción online.
Otros dos factores que potencian decisivamente este carácter son, por una parte, el elevado número de jugadores que pueden conectarse a la misma partida, hasta 32 por cada bando, y por la otra el que la misión cuenta con unos objetivos claramente definidos que podrían resumirse como que los aliados deben conquistar el búnker y los alemanes impedirlo. Así, para que un equipo tenga las mínimas posibilidades de éxito resulta imprescindible que se organice, repartiéndose las diferentes funciones, como médico, artillero, ingeniero, etc., entre sus componentes, así como actuando de forma conjunta.

DEMOSTRACIÓN DE POTENCIA

Por lo que respecta al apartado técnico, la demo es un verdadero alarde gráfico de principio a fin. A pesar de que el juego utiliza el



Podemos reducir a astillas muchos de los muebles que se encuentran dentro del búnker para tener así más espacio.



Si los aliados consiguen capturar esta bandera los nuevos jugadores que se incorporen aparecerán junto a ella, dentro del búnker.



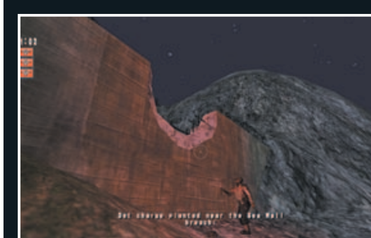
Bajo el fuego del lanzallamas los soldados enemigos comienzan a arder de forma espectacular. Un arma muy potente, sin duda.

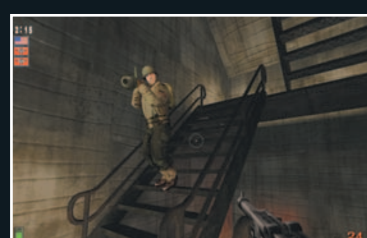
La posibilidad de optar entre cuatro personajes diferenciados potencia la importancia del factor estratégico en el juego

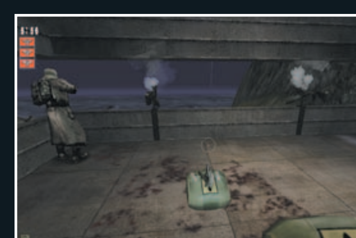
mismo motor de «Quake III», éste ha sido mejorado y ajustado en diferentes aspectos y exprimido hasta sus últimas posibilidades para conseguir un resultado de una calidad extrema. Probablemente parte del estupendo aspecto del juego tenga que ver con su ambientación totalmente realista, mucho más efectista e impresionante que cualquier escenario futurista que se pueda imaginar.
En cualquier caso no estamos hablando, evidentemente, de un peso ligero, porque hace falta un ordenador realmente potente para poder ejecutar esta demo con todas sus posibilidades gráficas activas. Los resultados, eso sí, merecen la pena, y es que estamos hablando de una resolución máxima de 2048x1536►

ORGANIZACIÓN MILITAR

Return To Castle Wolfenstein» nos permite optar entre cuatro personajes distintos a la hora de jugar. Estos personajes, que son comunes a nazis y aliados, poseen capacidades muy diferentes entre sí, lo que convierte su selección en un asunto de vital importancia. Aunque todos los personajes, salvo el soldado raso, poseen habilidades especiales que pueden marcar la diferencia entre al victoria y la derrota, el abuso de éstas se ha prevenido introduciendo un contador de tiempo que debe recargarse entre uso y uso de cada una de ellas.
-Soldado: Es sin duda el más versátil de todos los personajes, ya que aunque no tiene ninguna habilidad especial puede seleccionar un arma pesada en vez de la ametralladora y cada una de ellas convierte al soldado en un personaje totalmente diferente. Su mayor desventaja es que una vez que se agota la munición de este arma se vuelve prácticamente inútil.
-Ingeniero: Este personaje es un luchador mediocre, pero a cambio posee habilidades especiales que resultan muy útiles para los nazis e imprescindibles en el caso de los aliados. Así, el ingeniero es el único personaje del juego capaz de colocar cargas explosivas, la única forma de abrir cualquiera de los dos puntos débiles del búnker. Además, posee la habilidad de arreglar maquinaria, lo que le permite por una parte arreglar las ametralladoras fijas destruidas por una explosión y por la otra retirar las cargas explosivas antes de que exploten.
-Médico: La función del médico es, evidentemente, curar a sus compañeros. Sus habilidades especiales son, por un lado, la capacidad de repartir botiquines entre sus compañeros y, por el otro, que mediante una inyección puede "resucitar" a los personajes agonizantes si llega a tiempo, ahorrándoles la pérdida de tiempo de tener que salir y volver a entrar en la partida. Ningún grupo numeroso debería jugar sin al menos disponer de un médico entre sus filas.
-Teniente: El teniente posee varias habilidades fundamentales para dar apoyo y cobertura al resto de miembros de su equipo. Así, puede ordenar ataques aéreos contra una posición lanzando una granada de humo sobre ella. Además también posee unos binoculares que le permiten mirar en detalle una zona y ordenar un ataque de artillería sobre ella. Por último, también posee una habilidad similar a los botiquines del médico aunque en su caso lo que va dejando en el suelo son paquetes de munición, tanto para sí mismo como para sus compañeros de equipo.







HERRAMIENTAS PARA LA GUERRA

Las armas de la demo de «Return To Castle Wolfenstein» se pueden dividir en dos grupos, las comunes a todos los personajes, que son el cuchillo, la pistola, la ametralladora y las granadas, y las pesadas, que sólo puede utilizar el soldado, que son el fusil de francotirador, el bazuca, la ametralladora pesada y el lanzallamas. Aunque la mayoría son bastante genéricas, hay unas cuantas de las que merce la pena hacer un análisis más detallado.
-Bazuca: Se trata de un potente lanzacohetes de largo alcance que, como desventajas, posee un retardo considerable desde que se aprieta el gatillo hasta que se dispara el proyectil así como entre disparo y disparo, lo que hace muy vulnerable al soldado que lo usa. Además es un arma pesada que ralentiza la marcha de su portador.
-Ametralladora pesada: Un arma de enorme potencia y gran velocidad de disparo que, sin embargo, se recalienta con facilidad, lo que nos obliga a esperar hasta que se enfríe para volver a disparar. Al igual que el bazuca, es muy pesada y resta mucha velocidad al soldado que la lleva.
-Lanzallamas: Esta espectacular arma lanza chorros de gas ardiendo que permanecen en el aire durante unos instantes. Puesto que el fuego se extiende hasta llenar volúmenes vacíos, resulta muy práctica para limpiar habitaciones sin tener que entrar del todo en ellas. Su desventaja es que el fuego no mata instantáneamente a los soldados del equipo rival, de forma que el enemigo puede moverse o incluso disparar antes de morir. Ideal para mantener una posición.
Además también nos encontraremos en la misión con una serie de ametralladoras fijas situadas en diversas localizaciones del búnker alemán. Se trata de armas de gran alcance y poder destructivo que pueden ser usadas por cualquier personaje que llegue hasta ellas, aunque no podrán ser transportadas de un lugar a otro. Sus principales ventajas son, sobre todo, que poseen munición ilimitada y que tienen una enorme precisión y una gran potencia des fuego.









Sin la participación del ingeniero no es posible acceder al interior de búnker, ya que él es el único que puede volar puertas y muros.



La coordinación es totalmente imprescindible a la hora de organizar una buena defensa y resistir los ataques de los soldados aliados.



Como se puede apreciar, el efecto del fuego cuando sale del lanzallamas resulta sencillamente espectacular; tanto de cerca como de lejos.

DISEÑO INTELIGENTE

El único escenario disponible en esta demo representa un desembarco aliado de la Segunda Guerra Mundial. Se trata de una playa limitada a ambos lados por montañas y cubierta por alambres de espino, bloques de hormigón y vallas. Al frente de ella se encuentra un búnker de varias plantas ocupado por soldados nazis. La misión de los aliados es desembarcar, cruzar la playa, entrar en el búnker, conseguir unos documentos que se encuentran en el sótano del búnker y llevarlos hasta una radio que está en la planta más elevada, todo ello dentro del límite tiempo establecido. La misión de los nazis es, lógicamente, impedir que lo consigan.

El diseño del escenario, muy inteligente, ha sido realizado de forma que en sus dos grandes zonas, la playa y el búnker, haya elementos que cada bando pueda utilizar en su beneficio contra el enemigo.

Así, la playa cuenta con bloques de hormigón que los aliados pueden usar para protegerse del fuego enemigo, así como con un interesante refugio de sacos terreros situado en un lateral desde el que un francotirador puede hacer estragos en las filas enemigas. A cambio, la arena esta cruzada de alambradas que impiden un avance recto y que obligan a los soldados aliados a zigzaguear hasta poder llegar al pie del muro que rodea al búnker.

Por lo que respecta al búnker, se trata de una enorme construcción de hormigón defendida por un muro que sólo tiene dos puntos débiles. Para hacer accesibles estos dos puntos es imprescindible que un ingeniero aliado coloque en una carga explosiva, lo que, en términos generales, los hace bastante fáciles de defender. La otra gran defensa del búnker son sus cuatro nidos de ametralladoras desde lo que se puede controlar toda la playa y el patio interior. A





cambio, una vez que los soldados aliados han conseguido entrar en el búnker su propia estructura laberíntica, repleta de habitaciones, escaleras y túneles hace que su defensa sea mucho más complicada, ya que prácticamente todas las habitaciones poseen varios puntos de entrada y salida.

MISIÓN EN SAN FRANCISCO

El pasado día 10 de Octubre, Activision e Id Software llevaron a cabo, en San Francisco, la presentación oficial para todo el mundo de «Return to Castle Wolfenstein». Justo al cierre de esta edición de Micromanía, recién llegados de la bella ciudad de la costa oeste americana, os ofrecemos en un rápido vistazo de nuestras primeras impresiones. Y, para decirlo en pocas palabras: sí, «Return to Castle Wolfenstein» tiene muy, pero que muy buena pinta. Estuvimos jugando durante varias horas a la modalidad individual del programa, así como a un nuevo mapa multijugador. Todo lo que se pudo ver, y jugar, en esta presentación, no nos hace sino desear que «Return to Castle Wolfenstein» llegue cuanto antes a nuestras manos. Y es que tanto en el apartado técnico como en diseño de acción se muestra realmente espectacular. Pero esto es, tan sólo, la punta del iceberg. Aspectos como la Inteligencia Artificial, el sonido, la inmensa jugabilidad, o la brutal adicción y diversión del modo multijugador son los que harán de «Return to Castle Wolfenstein», casi con toda seguridad, un nuevo clásico del género.

Tras acabar nuestro turno de juego charlamos animadamente con Todd Hollenshead, presidente de Id Software, que actuó como maestro de ceremonias del evento. Todd nos comentó algunos de los aspectos más interesantes del desarrollo de «Return to Castle Wolfenstein», que os desvelaremos con todo detalle en el próximo número de Micromanía. El próximo mes, en rigurosa exclusiva, os presentaremos también las últimas imágenes de «Return to Castle Wolfenstein», descubriremos todos los detalles del juego y os ofreceremos las declaraciones de Todd, así como la primera impresión sobre otro título que tiene talla de clásico: «Soldier of Fortune II», presentado a Micromanía por su productor, Ken Hoekstra. No os lo perdáis.





EN EL PRINCIPIO FUE WOLFENSTEIN

Wolfenstein 3D» –parece que fue ayer, y sin embargo ya han pasado casi diez años– utilizaba sprites bidimensionales para simular el efecto de profundidad, la vista, por supuesto, no podía moverse más que a los lados, no se empleaban texturas y el concepto de polígono era simple ciencia ficción. Sin embargo, aquel juego shareware que ocupaba apenas un megabite en nuestros discos duros resultó ser toda una revolución y con él, Id introdujo las semillas de lo que luego, en «Doom», daría lugar a un nuevo y espectacular género.

En total, «Wolfenstein 3D» incluía seis misiones, cada una de ellas dividida en varias fases. Allí estaban muchos de lo que luego serían ingredientes indispensables del género: enemigos de final de nivel, botiquines y munición para recoger del suelo, zonas secretas, llaves y, por supuesto, cuatro armas diferentes para alternar, aunque en realidad todas utilizaban la misma munición. También había un elemento arcade en las joyas que debíamos recoger para obtener más puntos, aunque esta reminiscencia de los juegos de plataformas no tuvo continuidad en el género.

«Wolfenstein 3D» tuvo después una expansión con el subtítulo de «Spear of Destiny», con nuevos niveles y enemigos, pero pronto la imparable irrupción de «Doom» lo condenó al olvido, salvo para los veteranos más nostálgicos. Ahora, después de 9 años, los usuarios de todo el mundo podrán comprobar por fin qué horrores esconden los muros del castillo Wolfenstein.

puntos, con 32 bits de color, y de texturas igualmente de 32 bits, con filtrado trilineal y unos algoritmos de compresión de texturas realmente eficientes. Toda esta ristra de tecnicismos se traduce, en la práctica, en unos modelos tremendamente realistas que reproducen con un enorme nivel de detalle toda la imaginería de la Segunda Guerra Mundial, desde las armas hasta la última insignia de los uniformes de los soldados. Igualmente los efectos visuales, como los disparos, las explosiones, las bengalas de humo o las salpicaduras de las balas en el mar, por mencionar sólo unos pocos, resulta francamente sorprendentes. En particular, el efecto del fuego saliendo del lanzallamas es probablemente el más realista que hemos visto hasta la fecha en un juego.

No se puede, insistimos, juzgar como será la versión definitiva del juego a partir de este único nivel multijugador, pero de lo que no cabe duda es que sólo con esta demo, Id ya ha introducido más frescura en el mundo de los juegos de acción online de lo que han conseguido muchos juegos completos.

J.P.V

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

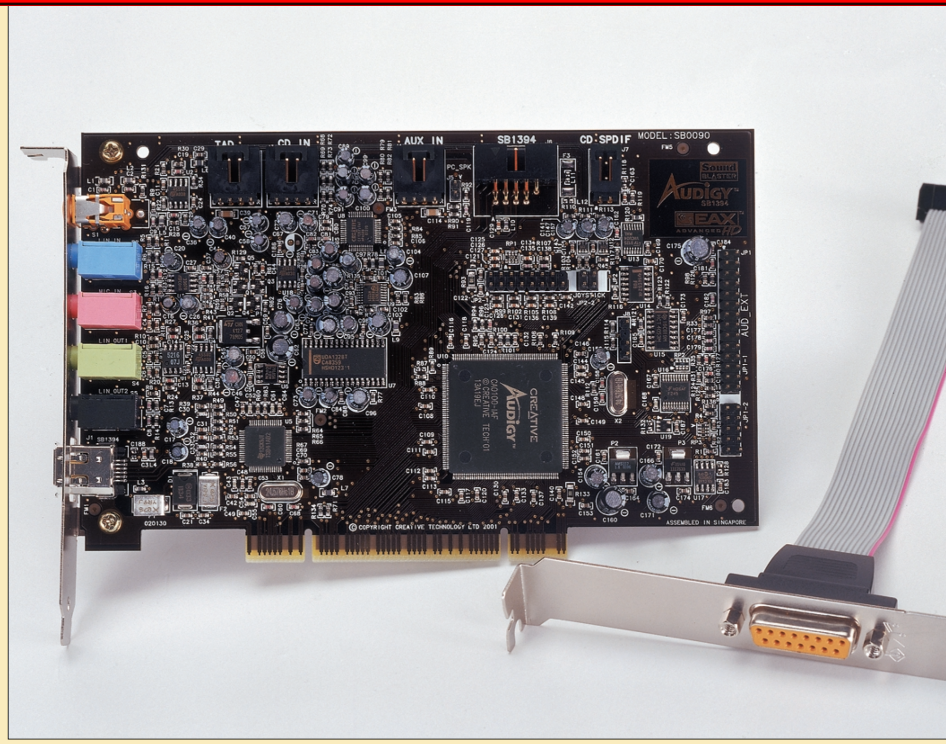
En la edición impresa, esta era una página de publicidad

AMD debe revisar el Athlon

No hace mucho que uno de nuestros PC, un Athlon 800 (núcleo Thunderbird), que los tres primeros meses funcionó a las mil maravillas, empezó a dar múltiples problemas que se resumen en que se colgaba cada dos por tres. Probamos de todo, empezando, claro está, por reinstalar Windows 98 SE. Actualizamos todos los controladores de la placa base, tarjeta gráfica y de sonido. Sin resultado. Entonces alguien nos sugirió un problema de exceso de calor en la CPU. Y todo empezó a encajar, pues los problemas empezaron cuando cambiamos la ubicación de la torre al suelo y cerramos la caja. Abrimos la caja y colocamos la torre sobre la mesa. Los cuelgues desaparecieron por completo. Pero nuestros temores se hacen realidad en la prueba que podéis leer en www.tomshardware.com. Este gurú del hardware, defensor de las magníficas prestaciones y relación calidad/precio del Athlon, ha probado tener el ordenador encendido después de haber retirado el disipador con su correspondiente ventilador. Ha hecho esta salvajada con cuatro procesadores: Pentium III a 1 GHz, Pentium 4 a 2 GHz, Athlon 1.4 GHz (núcleo Thunderbird) y Athlon 1.2 GHz (Palomino). El Pentium III se colgó, pero no sufrió daños. El Pentium 4 resistió con entereza, sin colgarse, ralentizando el sistema. Los dos Athlon no aguantaron ni dos segundos y, lo que es peor, se quemaron. ¿Cómo puede un fabricante poner a la venta un procesador que, si el ventilador se estropea, arrasa todo el PC, pudiendo incluso provocar nada menos que un incendio? Sí, la mayoría de los usuarios de Athlon conocen este problema (la propia AMD avisa del alto riesgo de funcionar sin ventilador) y vigilan su CPU. Pero, ¿no habrá muchos que ni sepan el riesgo que corre su ordenador? Más vale que AMD solucione este grave problema en el nuevo Athlon XP.

Creative Soundblaster Audigy Player

Fabricante: **CREATIVE LABS**
Compatibilidad: **WINDOWS 98 SE, ME, WINDOWS 2000, WINDOWS XP**
Distribuidor: **CREATIVE LABS**
Precio: **23 900 Ptas. /144€ (IVA INCLUIDO)**
Más información: **www.soundblaster.com**
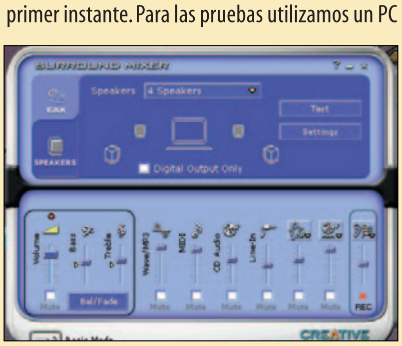


Por fin ha caído en nuestras manos una SoundBlaster Audigy Player, a la que hemos sometido a las más exigentes pruebas acústicas para comprobar si es apreciable con altavoces normalitos el procesamiento del sonido con una calidad de 24bit/96kHz, así como el aumento en la capacidad de procesamiento que permite emplear algoritmos mucho más complejos. ¡Y vaya si se nota!

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

El procesador Audigy es el corazón de la nueva gama SoundBlaster. Hemos disfrutando tres años del procesador EMU10K1 de las Live!, auténtico motor de la revolución del sonido para PC de la mano del sonido posicional interactivo de DirectSound3D. Y la renovación no ha podido ser más portentosa, pues además de cuadriplicar la potencia de cálculo del EMU10K1, el DSP de 32 bit Audigy integra un conversor digital/analógico (DAC) de seis canales que procesa todas las señales de sonido (Wav, DirectSound, MP3, CD-Audio, Dolby Digital AC-3) a una calidad de 24bit/96kHz, una potencia hasta ahora sólo disponible en tarjetas de sonido profesionales y equipos "high-end". Si las tarjetas de sonido estándar trabajan a 16bit/44.1kHz (respetando las estrictas normas que limitan la calidad de sonido de la especificación AC-97 CODEC) este aumento en los bits y en la frecuencia de muestreo del sonido digital se traduce en una evidente mejora de la calidad de sonido, apreciable incluso en altavoces de gama baja y sublime con pantallas acústicas de alta fidelidad.

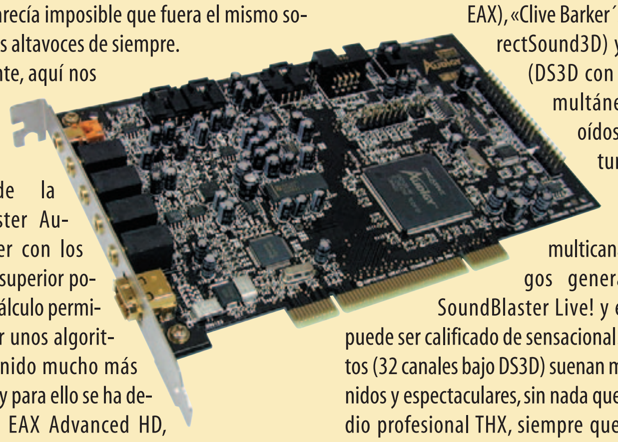
LAS PRUEBAS

La calidad de sonido cristalina e infinitamente más rica en musicalidad y detalle se aprecia desde el primer instante. Para las pruebas utilizamos un PC



donde estaba instalada una SoundBlaster Live! conectada a unos altavoces FourPointSurround 4.1. El sonido de inicio era un archivo con efectos de truenos creado con DirectSound3D bajo EAX. Pues bien, ese mismo archivo de sonido, que conocíamos acústicamente de memoria pues lo hemos escuchado miles de veces, adquirió una presencia auditiva mucho más impactante e intensa, tanto por la calidez del efecto de sonido, que hace olvidar la frialdad digital añadiendo nuevos matices "analógicos", como por la abrumadora presencia multicanal. Casi parecía imposible que fuera el mismo sonido por los altavoces de siempre.

Lógicamente, aquí nos vamos a centrar en las prestaciones de la SoundBlaster Audigy Player con los juegos. La superior potencia de cálculo permite procesar unos algoritmos de sonido mucho más complejos y para ello se ha desarrollado EAX Advanced HD, una versión mucho más rica en realismo acústico que el estándar EAX. Como sabréis, EAX es un API que permite a los responsables del sonido en el desarrollo de un juego añadir a la programación DirectSound3D (el API estándar desde DirectX5 para la generación de sonido multicanal interactivo en tiempo real de cuatro canales) efectos de ecos, oclusión y reverberación para que el entorno acústico sea más verídico. Pues bien, con EAX Advanced HD se pueden generar cuatro efectos de entorno simultáneos (por uno de EAX), lo que se traduce en una atmósfera sonora infinitamente más real, con efecto de morphing (cambio lineal entre entornos diferentes) Por ejemplo, en el clásico escenario 3D de un juego de acción en primera persona, escucharemos simultáneamente el sonido con efecto metálico de nuestra espada golpeando, el sonido con efecto apagado del viento, los ecos de todos los sonidos al reflejarse en las paredes y toda la calidez de la banda sonora. «Soldier of Fortune 2» será el primer juego con soporte nativo de EAX Advanced HD, y progresivamente este API sustituirá a EAX, pues está incluido en DirectX8 y en OpenAL, un nuevo API de sonido 3D que dará mucho que hablar en el software de entretenimiento.



Para comprobar las excelencias multicanal de Audigy, recurrimos a los juegos que usamos habitualmente para pruebas; «Aliens vs Predator» (nativo EAX), «Clive Barker´s Undying» (DirectSound3D) y «Max Payne» (DS3D con 16 canales simultáneos). Nuestros oídos estaban acostumbrados al sonido, con una notable calidad multicanal, de estos juegos generado por una SoundBlaster Live! y el cambio sólo puede ser calificado de sensacional. Todos los efectos (32 canales bajo DS3D) suenan mucho más definidos y espectaculares, sin nada que envidiar al audio profesional THX, siempre que tengamos un amplificador y unos altavoces a su altura.

COMPLEMENTOS

Aunque para edición de sonido y composición MIDI es más recomendable optar por los modelos Platinum por aquello del rack externo y el software incluido, mencionaremos las prestaciones del procesador Audigy en estos campos. La edición de sonido alcanza prestaciones de estudio profesional, con reductor de ruidos por hardware, tecnología ASIO, escalado de tiempo, efectos EAX HD y generación de sonido 3D. Pero lo más importante de la conectividad de las nuevas Soundblaster Audigy es la inclusión de un conector SB1394, compatible con el estándar IEEE 1394 y que permite conectar cámaras digitales y toda clase de dispositivos externos con este nuevo puerto de alta velocidad (400 Mb/s).

Logitech, renueva su gama con la última tecnología

Desde la introducción del primer MouseMan, hace casi diez años, Logitech ha sido una pionera en el segmento de los periféricos de control para compatibles. A la espera de incorporar próximamente la compatibilidad con la tecnología Bluetooth en sus dispositivos inalámbricos, la compañía americana ha presentado nuevos modelos de teclados, ratones e incluso un gamepad por radiofrecuencia. Además, de un conjunto de volante y pedales, un ratón para portátiles y dos videocámaras.

Hace tiempo que Logitech se decantó por la tecnología de radiofrecuencia en lugar de los infrarrojos como sistema de comunicación inalámbrico. Las razones fundamentales para esta elección fueron la libertad y flexibilidad en entornos de trabajo saturados de objetos que posiblemente interceptarían la emisión por infrarrojos, que necesita alinear, sin obstáculos, al emisor con el receptor. Por el contrario, la radiofrecuencia permite situar ambos elementos en cualquier posición y no hay nada que pueda obstaculizar la señal. Otra de las ventajas de la comunicación por radiofrecuencia que Logitech incorpora en sus dispositivos inalámbricos reside en su menor consumo de energía, que alarga la duración de unas baterías, gestionadas por el avanzado administrador de energía, que además de ofrecer información del estado de carga de la batería dispone de un modo de reposo en el que se minimiza el consumo.

CORDLESS DESKTOP OPTICAL



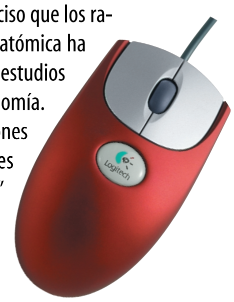
Se trata de un conjunto de teclado y ratón óptico inalámbrico que ha sido diseñado con el objetivo de aumentar la funcionalidad del escritorio sin complicar su manejo. El teclado está basado en el nuevo Zero Degree Tilt, un innovador diseño ultra plano que mantiene las teclas paralelas a la superficie del escritorio y que ofrece una mayor comodidad al adoptar las muñecas una postura más adecuada cuando se trabaja durante un largo periodo de tiempo. El acabado conjuga metalizados, mateados y brillos para realzar el atractivo del teclado.

Más destacable todavía es la incorporación del revolucionario iNav wheel, un módulo incorporado al teclado que permite realizar funciones como el scroll, zoom, edición (cortar, copiar y pegar) navegación y prestaciones multimedia con la reproducción de música y vídeos con control de volumen, carrusel de imágenes, etc. Gracias a esta funcionalidad extra en el teclado, complemento del ya conocido módulo de teclas iTouch para Internet, el usuario no tendrá que estar cambiando constantemente entre el teclado y el ratón.

El ratón Cordless MouseMan Optical es uno de los primeros ratones ópticos inalámbricos del mercado y, al igual que el teclado, funciona con la más avanzada radiotecnología digital, que utilizan 12 bits de seguridad ID para generar 4096 combinaciones en la identificación del emisor por parte del receptor, lo que hace que las interferencias sean prácticamente imposibles incluso en oficinas con múltiples dispositivos inalámbricos de Logitech.

Precio: 27 900 Ptas (167.68 euros)
Compatibilidad: PC (USB, PS/2)

WHEEL MOUSE OPTICAL



Actualmente se comercializa una edición especial de este popular ratón óptico, fabricado con un material especial agradable al tacto acabado en un precioso color rojo. El Wheel Mouse Optical es un ratón de alta precisión con 800 dpi de resolución, que le permite ser dos veces más rápido y preciso que los ratones ópticos estándar. Su forma anatómica ha sido creada a partir de los extensos estudios de Logitech en el campo de la ergonomía. Diseñado para mejorar las prestaciones del ratón, el software MouseWare es fácil de instalar y ofrece "WebWheel" para acceder a Internet de forma práctica y rápida, así como numerosas asignaciones para personalizar los botones del ratón.

Precio: 7 990 Ptas (48.02 euros)
Compatibilidad: PC (USB, PS/2), Mac (USB)

MOUSEMAN TRAVELER



El ochenta por ciento de los ordenadores portátiles no incorpora un ratón, y los modelos actualmente existentes en el mercada no son sino versiones reducidas de los modelos normales. Por ello, Logitech ha creado MouseMan Traveler, un ratón específicamente diseñado por su ergonomía y compacto tamaño para los usuarios de portátiles. Su tecnología óptica de alta resolución permite usarlo sin alfombrilla, una solución muy práctica en esta clase de ordenadores, sin olvidar el magnífico acabado en tono metálico para integrarse visualmente con casi todos los modelos de portátiles. Incluye el software "WebWheel" para asignar funciones personalizadas a los botones y la rueda.

Precio: 9 900 Ptas (59.50 euros)
Compatible: PC (USB, PS/2), MAC (a partir de OS 8.6 con USB)

MOMO FORCE



Estamos ante el conjunto de volante y pedales más lujoso del mercado. Fruto de la colaboración entre la tecnología de Logitech y el diseño de Momo, ofrece funciones y calidad profesional nunca vistas en su segmento, algo que también se deduce de su elevado precio.

El volante, con recubrimiento de cuero auténtico, está cosido a mano para el máximo confort visual y ergonómico. Dispone de seis botones programables que han sido integrados en el bloque central, realizado en aluminio, mientras que las palancas de cambio son de acero. Los pedales de freno y acelerador también han sido realizados en aluminio, recubierto en la superficie de apoyo del pie con un material antideslizante e integrados en una gran base con acabado metálico basado en el diseño de la alta competición.

Todos los mecanismos internos con tecnología ForceFeedback son de la máxima calidad. El sistema de giro de volante, que admite hasta 270 grados, se realiza a través de pequeñas bolas de acero engranadas, que recuerda al sistema de recirculación de bolas de la dirección de los Mercedes, y que proporciona una precisión, suavidad y sensación de control incomparables.

Precio: 44 900 Ptas (269.85 euros)
Compatibilidad: PC (USB)

WINGMAN CORDLESS RUMBLEPAD



Los controladores de juegos inalámbricos comercializados hasta la fecha tenían algunas limitaciones debido a que generan un gran volumen de datos (dirección, múltiples botones, ForceFeedback) y la tecnología por infrarrojos y de radiofrecuencia están limitadas en cuanto a la cantidad de datos que pueden transmitir. Logitech ha solucionado este serio inconveniente en el Wingman Cordless RumblePad con la tecnología de radiofrecuencia de 2.4 GHz, con un campo de acción superior a los cinco metros. Gracias a la comunicación en una frecuencia similar a la utilizada por los teléfonos inalámbricos, no hay problemas en transmitir señales de uso múltiple de los botones, así como de los efectos ForceFeedback. En cuanto a la construcción del gamepad, dispone de dos motores de efectos de alta sensibilidad, un pad de control de ocho direcciones, Dual Analog (doble bola de movimiento analógico) y 11 botones programables.

Precio: 12 490 Ptas (75.07 euros).
Compatibilidad: PC (USB)

CÁMARAS DIGITALES PARA TODOS



No podemos olvidar las dos nuevas cámaras digitales de Logitech, la ClickSmart 510 y ClickSmart 310, creadas para facilitar al máximo la obtención de imágenes y su posterior transferencia al ordenador gracias a la tecnología QuickSync. La ClickSmart 510 ofrece una resolución de 1.3 Megapíxels e incorpora micrófono, flash automático La ClickSmart 310 es una cámara web, pero que al conectarla al ordenador convierte las imágenes almacenadas a formato VGA con 640x480 puntos de resolución.

ClickSmart 510: 36 990 Ptas (222.31 euros)
ClickSmart 310: 18 490 Ptas (111.13 euros)
Compatibilidad: PC (USB)

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Flash

nVidia ha colgado en su página web (www.nvidia.com) la versión 21.83 de sus controladores Detonator, que ha bautizado con el sufijo XP. No en vano, implementan diversas optimizaciones para su funcionamiento bajo Windows XP, sobre todo con DirectX8. Las primeras pruebas aseguran que incrementan el rendimiento en torno al 20 por ciento. Además, se han corregido algunos problemas de compatibilidad del procesador GeForce3 con texturas generadas con Direct3D anterior a DirectX7. A pesar de su desmesurada política comercial, hay que reconocer que nVidia no sólo hace los mejores procesadores gráficos del sector, sino que también ofrece un soporte magnífico, cualidad vital tratándose de tarjetas gráficas.

Hercules anuncia la aparición de los modelos 3D Prophet con los nuevos procesadores nVidia GeForce3 Ti 500, GeForce3 Ti 200 y GeForce2 Ti, todos conocidos como gama Titanium. Tenéis más información sobre ella en la noticia anexa.

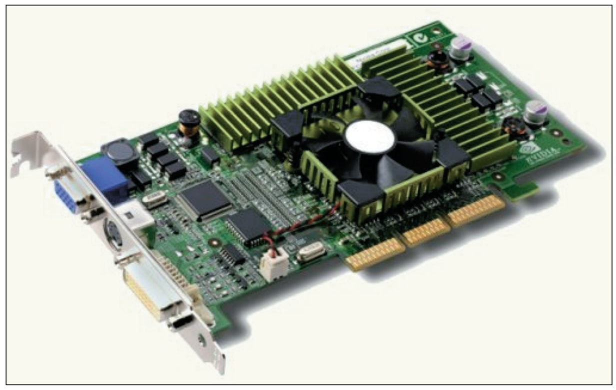
Intel ya ha efectuado demostraciones de la tecnología Hyper-Threading, un nuevo adelanto en el diseño de los procesadores que mejora en un 30 por ciento las prestaciones del sistema. El diseño multihilo simultáneo, con el nombre código Jackson Technology, permite que un procesador aislado pueda manejar datos de la misma forma que dos procesadores en paralelo, puesto que con esta tecnología las instrucciones de datos se procesan como flujos paralelos.

Por cierto, hablando de Athlon XP, VIA se ha apresurado a comunicar que ofrece soporte total para este procesador de la mano del chipset Apollo KT266A.

Microsoft ha publicado una primera versión beta del API estándar para desarrollo y compatibilidad de software de entretenimiento DirectX 9.0, con el fin de que sea testado. Los que se consideren aficionados incondicionales y aspiren a participar en el testeo pueden acudir a la página (en inglés) www.microsoft.com/directx/

nVidia se saca de la manga Titanium

nVidia sigue a lo suyo. Que no es otra cosa que dominar el mercado, claro está. Sí, es lo que quiere cualquier empresa en una sociedad capitalista, pero lo de esta compañía empieza a ser digno de que su departamento de marketing aparezca en el libro Guiness de los récords por número de lanzamientos. Y es que la compañía líder en el sector de aceleradoras gráficas 3D para compatibles acaba de anunciar la aparición de tres modelos nuevos de sus procesadores; GeForce Ti500, GeForce3 Ti200, GeForce2 Ti. Las siglas Ti sirven de nomenclatura para identificar que se trata de los modelos Titanium, que reciben este nombre por estar fabricados con una tecnología de proceso de 0.15 micras optimada que aumenta la calidad de las capas tanto en capacidad de integración de transistores como en resistencia al calor. De esta forma se reducen considerablemente los costes de producción y permite incrementar las frecuencias de reloj.

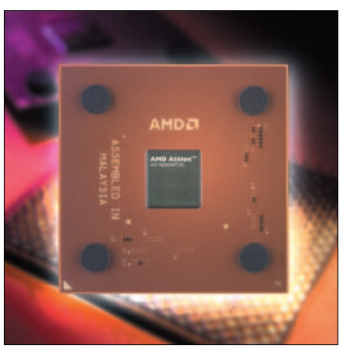


Pero no hay que llevarse a engaño, los procesadores GeForce3 Ti y GeForce2 Ti son idénticos en arquitectura interna a los ya conocidos. Simplemente estamos ante tres nuevos modelos que permiten a los fabricantes de tarjetas gráficas ofrecer otras tantas; el GeForce3 Ti 500 con el núcleo a 240 MHz y la memoria DDR a 500 MHz, el GeForce3 Ti 200 con el núcleo a 175 MHz y la memoria a 400 MHz. Este modelo, el Ti 200, es sin duda el más interesante, pues tiene un precio sensiblemente más reducido que el GeForce 3 estándar, y apenas se apreciará una merma de rendimiento, acercando los motores de sombreados y vértices programables a una gran mayoría de usuarios. Por poner un símil, sería algo parecido a lo que supuso el GeForce2 MX con respecto a GeForce 2, que por cierto también tiene su versión Ti, con el núcleo a 250 MHz y la memoria a 400 MHz.

En definitiva, nVidia parece reaccionar a las pésimas ventas de las tarjetas gráficas que integran GeForce 3 (con un coste medio situado en los 480 Euros), ofreciendo modelos más baratos (aunque los precios todavía están sin determinar, la GeForce 3 Ti200 debe situarse en torno a los 280 Euros) para que un gran número de usuarios pueda subirse al, hasta ahora, carro de lujo de la aceleración 3D al más alto nivel. Hasta es posible que el lanzamiento de la ATI Radeon 8500 también tenga algo que ver con todo esto.

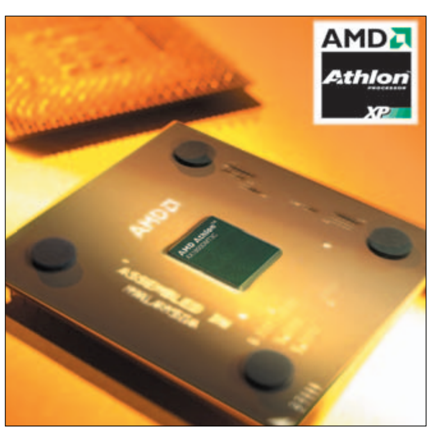
Más información: www.nvidia.com
Compatible: PC (AGP)

Nuevo procesador Athlon XP



AMD acaba de anunciar el lanzamiento del procesador Athlon XP, diseñado con la tecnología QuantiSpeed, que integra un núcleo superescalar con tres canales de operación para el procesamiento de tres unidades de cálculo X87 de punto flotante y tres decodificadores X86 trabajando en paralelo. En definitiva, QuantiSpeed es una arquitectura superescalar que permite ejecutar nueve operaciones por ciclo de reloj por las seis operaciones del procesador Intel Pentium 4.

Esta revolucionaria potencia de procesamiento simultánea ha sido diseñada para aprovechar las avanzadas características multitarea del nuevo sistema operativo de Microsoft, Windows XP, a la venta desde el pasado 25 de Octubre. Microsoft ha optimizado las instrucciones de DirectX8 bajo WindowsXP específicamente para el procesador Athlon XP. Fabricado en proceso de 0.18 micras, el Athlon XP integra 37.5 millones de transistores en 128 mm2. Con 128K de caché L1 y 256K de caché de segundo nivel, dispone por tanto de 384K de caché en el chip funcionando a la misma velocidad del núcleo del procesador. El bus del sistema funciona a 266 MHz lo que asegura que no se producirán cuellos de botella en la comunicación con la placa base ni con otros dispositivos. Inicialmente el AMD Athlon XP, en formato socket A, estará disponible a una velocidad de 1.8 GHz y será soportado por el chipset AMD 760.



Más información: www.amd.com
Compatible: PC

AOPEN pulveriza la grabación

Ya está disponible la regrabadora CRW 2040 de AOPEN, que es capaz de escribir discos de 650 MB en 3.6 minutos. Y lo consigue gracias a que graba a 20X y regraba a 10X. Pero la velocidad no es lo único que destaca de este nuevo modelo de AOpen, ya que como puntos fuertes presenta dos tipos de tecnología que aseguran su rendimiento y previenen de los fallos. La primera de ellas es la denominada tecnología JustLink, que elimina muchos los problemas de grabación a altas velocidades cuando la fuente de los archivos (disco duro, unidad CD/DVD ROM) no funcione a la velocidad adecuada para suministrar una corriente de datos sin



altibajos. Puesto que los usuarios pueden ser interrumpidos por otras tareas mientras están utilizando la regrabadora, la escritura de CDs se interrumpe ya que el buffer se agota. En este caso, la tecnología JustLink previene el bajo rendimiento y toma el control del proceso de escritura, interrumpiendo intencionadamente el ciclo hasta que el buffer se rellene y la escritura pueda reanudarse exactamente donde se interrumpió.

La segunda tecnología que utiliza la CRW 2040 es la llamada JustSpeed, que permite a la grabadora decidir la velocidad más apropiada de acuerdo con el resultado de la media de la calibración y la escritura con la velocidad de la fuente. Con la posibilidad de montaje tanto vertical como horizontal, incluye un completo paquete de software compuesto por programas como Nero Burning y las herramientas Formosoft Gamut 2000 MP3.

Más información: www.aopen.com
Compatible: PC (IDE)

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Escuela de Estrategas

Tras contemplar las pasarelas del E3 y del ECTS, escaparates elegidos por dos célebres modistos para presentar su interpretación de por dónde discurrirán las tendencias en este género en la temporada entrante, podemos adelantaros que se llevará el estilo "imperio".



Warcraft III: Reign of Chaos



Starmageddon



Star Wars: Force Commander

"Prêt A-Porter" en la estrategia

Los estampados que pudimos ver son todo un guiño al pasado, un homenaje a aquellos motivos coloristas que tan bien combinaron con aquel nuevo material. Dejando de lado esta metáfora, nos referimos al momento en que se encontraba en proceso de consolidación el joven género de la estrategia en tiempo real. Fue entonces cuando se vio enriquecido con la integración de la estrategia por turnos, revisada con el descubrimiento de los juegos de construcción de imperios. Tras unos años de sequía, en lo que a este subgénero se refiere, parece que volveremos a disfrutar de una nueva época dorada. Este renacimiento ha permitido a los creadores incorporar nuevas fórmulas que adapten a las tendencias vigentes los antiguos cánones. Así por ejemplo, «Empire Earth» ha recurrido a una genial combinación con el tiempo real, sin que ello suponga que perdamos de vista las maravillas que han brillado con luz propia este año.
Descendiendo de la abstracción de las cábalas, alcanzamos una dimensión más agradable, como resulta el atender vuestra correspondencia. Inauguraremos esta sesión, respondiendo la petición de auxilio que hace unos meses interpusiera el camarada **Francisco Flores Ruiz**. Como oficial del Imperio Galáctico se hallaba ofuscado con las continuas emboscadas de las tribus ewok. Para salir airoso de la sorpresa de Endor (misión de «Star Wars: Force Commander»), en primer lugar hay que organizar y concentrar los ataques en un único sentido. Eso precisa constituir un único cuerpo, con el que avanzaremos contra cada uno de los puntos establecidos por el Mando. Sin apresurarnos, deberemos ser extremadamente cautos si no queremos terminar vencidos por las rudimentarias trampas. A medida que marchemos, desplazaremos el cursor sobre la copa de los árboles que flanqueen el paso: cuando el puntero se vuelva amarillo habremos detectado una de ellas. En

El truco del mes... Emperor: Battle for Dune

Defendiendo los intereses de la casa Atreides, te explicamos cómo sacudir la tranquilidad de las bases enemigas: Entrena 6 francotiradores, así como un cortejo de 6 Mongooses y unas 8 motos. Conduce la partida de tiradores junto a uno de los accesos, mientras que el otro grupo deberá ocupar posiciones diametralmente opuestas. Lanza un ataque sobre los barriles (de haberlos) o sobre los centinelas, en ese momento el enemigo tratará de dar caza a los atacantes, que deberán haber puesto pies en polvorosa.
Aprovechando estos momentos de desconcierto, las motos saltarán al centro del asentamiento para exterminar las defensas. El resto será presa fácil para la artillería pesada.





Ranking de Batallas

Permanece · Cambia posición · Entra

Tras un año de votaciones, hay que decir que el vencedor absoluto ha sido «Age of Kings», que este mes ha incrementado la, ya de por sí abultada, ventaja que mantiene respecto a sus más inmediatos perseguidores. Otro acontecimiento es la entrada de «Submarine Titans».

1. Age of Empires II
2. Red Alert 2
3. Shogun: Total War
4. StarCraft
5. Comandos: Behind Enemy Lines
6. Homeworld
7. Dungeon Keeper 2
8. War Craft II
9. Heroes of Might & Magic III
10. Submarine Titans

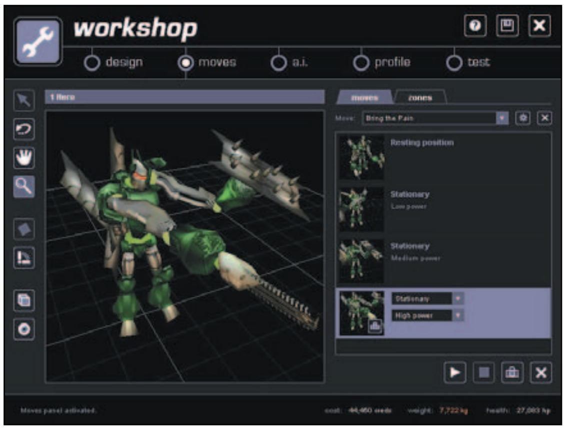
FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.

Noticias

De una vez por todas volvemos a tener la oportunidad de disfrutar con un auténtico «Civilization». Firaxis, empresa filial de Microprose que ideó y consagró el clásico, tras una suerte de absorciones acabó vendiendo la licencia para explotar la franquicia a Activision, que produjo «Call to Power. Civilization II». Por estas cosas del destino, Firaxis fue adquirida por Hasbro Interactive, quien ofreció la posibilidad de retomar la saga allí dónde la abandonaron. Desde aquí, y va para 2 años, empieza a tomar forma «Sid Meier's Civilization III». La principal novedad es el desarrollo e implementación del comercio (que en las versiones precedentes no pasó de ser una dimensión accidental). Los desarrolladores han concebido el intercambio de bienes en torno a dos grupos: los estratégicos y los de recreo. Ahora el jugador que controle la explotación de una única materia prima no cerrará las puertas al resto, puesto que podrá ver frenado su evolución si se le impide el acceso al resto de los bienes estratégicos que necesite.
Otro aspecto que saldrá reforzado del envite es el de la "cultura", que deberemos configurar a medida transcurran los años (incluso a la hora de conquistar, el signo cultural de la población afectada será un factor clave para retener la conquista). Otros elementos que han servido de lavado de cara son la tridimensionalidad de las unidades, el cuidadoso detalle con el que han sido recreados los escenarios o la mejora de las ventanas informativas. Esta tercera parte verá la luz en invierno.

Alguna vez, si no han sido más, habrás sentido la llamada de las peleas de robots. Si no eres bachiller en el MIT, o ni siquiera puedes visitar con tu púgil los certámenes, ésta es tu oportunidad. Con «RoboForge» más fácil, imposible. Ni tan siquiera precisa conocimientos en robótica. Sus creadores, Liquid Edge Games, han apostado seriamente por un juego exclusivamente concebido para jugar en Internet. Offline diseñaremos, ensamblaremos, entrenaremos y pondremos a prueba nuestra máquina, solamente cuando esté lista dará el paso definitivo a los torneos celebrados en el servidor hablitado al efecto.
El robot podrá tener el aspecto que nosotros queramos, incluso se nos permite importar texturas para conferir superiores cotas de personalización. Igualmente, de nuestra decisión depende todo lo que atañe a los componentes (sensores, articulaciones, controladores, generadores, armas o escudos) y de su ubica-

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: Hobby Press, S.A. MICROMANÍA. C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre ESCUELA DE ESTRATEGAS. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: estrategas.micromania@hobbypress.es



RoboForge



Sid Meier's Civilization III

ese preciso momento detendremos el convoy, adelantaremos a los AT-ST para que derriben impunemente el tronco. En segundo lugar, hay que tener presente que los ataques aéreos serán fácilmente repelidos por la infantería de asalto, siempre y cuando viaje agrupada. En definitiva, Francisco, se paciente y emplea las posibilidades de los grupos.

Alex Sancho, que siente una desmesurada curiosidad por «WarCraft III: Reign of Chaos», nos pregunta si tenemos alguna noticia nueva al respecto. Antes de nada, hemos de haceros llegar la manifestación pública de Blizzard Entertainment que confirmaba que no podrá cumplir con su palabra de terminar el producto para finales de año. Ultimar los detalles, y perfeccionar el equilibrio entre razas y héroes, ocupará al equipo desarrollador hasta bien entrado el 2002. En el ECTS demostraron que no se han dormido en los laureles. Como era previsible, «WarCraft III» continuará siendo un juego de estrategia, al haber repudiado la coletilla de JDR que se le había colocado desde sus orígenes. La influencia del tiempo meteorológico o de la orografía son otro de los aspectos a destacar en este nuevo episodio de la saga. También se ha confirmado que la cámara se mantendrá fija en una perspectiva isométrica (como sucede en «Empire Earth»). Para terminar con este avance, redundar en el valor de los héroes (3 para cada una de las 4 razas). Cada uno contará con unas cualidades especiales, definidas entre el alcance de sus ataques, su capacidad destructiva y su capacidad de sanación. A medida que combatan irán adquiriendo niveles hasta un máximo de 15 (el quinto será suficiente para aprender todo el repertorio de hechizos). Sin embargo, para poder recurrir a sus poderes mágicos tendrá que tener presente la limitación de uno solo sortilegio por cada día en el juego –6 minutos diurnos y 4 nocturnos–. De lo dicho se deduce nuestro optimista diagnóstico: evoluciona favorablemente.

Más práctico aún es **Juan Antonio Domínguez** que nos pide algún sitio web en castellano donde encontrar las indicaciones precisas para superar las adversidades que presenta «Fallout 2». El que más nos ha gustado está en www.granavenida.com/brazoamigo/fal.htm. Acerca de este juego, y de la saga que le sigue, quiere también conocer si hay visos de continuidad; a esto hemos de responderte que Interplay, la productora, de momento no ha hecho pública ninguna noticia al respecto.

En lo que respecta a la suerte de programas para la edición hexadecimal (precisos para acometer la activación de maniobras fraudulentas, tales como trucos), hay que decir que buena parte de ellos aparecer colgados en Internet, mientras que otros no son necearios puesto que es suficiente con editar a la antigua usanza el fichero indicado (tecleando el comando "edit nombre_fichero.extensión").

Alejandro Torres Romo (o lo que es lo mismo Igna XII) quiere saber algo acerca de una eventual tercera entrega de la saga «Age of Empires». Bien, colega, hace ya unas reuniones hablamos del nuevo proyecto de Ensemble, llamado «Age of Mythology». Este título es el que da continuidad a la franquicia, si bien se ha optado por un cambio de aires para significar los pequeños cambios efectuados: aceptación de las 3D, y un argumento no tan rigurosamente histórico. A mediados de año lo tendrás a tu entera disposición.

Una vez más, el camarada Darkozo participa en la reunión. En esta ocasión aprovecha para comunicarnos que el juego que está desarrollando, «EVOLUTION: The Secret of Gerald's Empire», está próximo de llegar a la versión gold. Nos dejarás probarlo, ¿verdad?

Para ponernos al corriente de la dirección electrónica del clan español de «Submarine Titans» nos ha escrito **Ignacio Madariaga Toscano** (CHADI). Tomad nota, no se os vaya a olvidar: www.clansth.metorpoli2000.net.

Carlos Esteban Adiego nos ha dado un toque de atención para que dediquemos un poco de espacio a «Starmageddon», un programa que se asemeja en muchos aspectos a «Homeworld», si bien es verdad que su episodio gráfico está más logrado. En Octubre, el equipo de desarrollo (polaco, para más señas) terminó su trabajo que sería distribuido únicamente en Alemania, Austria, Suiza y Polonia. Mientras se decide si llegará a España, aquí tenéis su página web: www.lemon-interactive.com/starmageddon.html. Cortesía de Carlos

Ya para terminar, recordad sed buenos para que las ánimas del otoño os sean propicias. Tened piedad del enemigo, y disfrutad de la mejor estrategia en compañía, ahora que empieza el frío y lo que apetece es quedarse en casita con un buen videojuego. ¡Rompaaan fiiiiiilas!

El Miliciano Partizano

ción dependerá el comportamiento en combate. Durante la fase de entrenamiento elaboraremos la filosofía con la que el pupilo afrontará los combates: configuraremos su IA. Una vez realizados los ajustes, la criatura estará preparada para dar el gran salto a la arena. Cada combate, de 3 minutos de duración, pondrán a prueba nuestras dotes como "entrenador". Si demostramos ser los mejores de 1 024 luchadores, conseguiremos alzarnos con el premio gordo de 1 000 dólares.

Encontraréis el juego en la siguiente dirección URL: www.roboforge.net, a un precio de 29.95 dólares (unas 6 000 pesetillas). Una propuesta sin duda original e interesante.

✪ «Blitzrieg» será el título del próximo juego, que ambientando en la II Guerra Mundial, realizará el estudio moscovita Nival Interactive ("Etherlords"). Dentro de un entorno completamente tridimensional, en tiempo real, controlaremos a las tropas aliadas, soviéticas o alemanas. Con un total de 40 tipos de infantería, a los que equipar con algo más de 150 objetos, y cerca de 250 edificios diferentes. Algo más que una promesa.

✪ Un poco antes, algo así como en Mayo, disfrutaremos de «Nomads», el proyecto en el que está trabajando Radon Labs, una empresa de Berlín para la que trabaja Bernd Beyreuther (diseñador jefe de «Urban Assault»). Parece que nos encontraremos ante uno de esos títulos híbridos que aúnan aspectos de la acción, el rol y la estrategia en tiempo real (¿a qué nos suena?). Para la ocasión, nos han transportado a un mundo onírico enclavado en el cielo donde el único cuerpo sólido son unas islas flotantes. Como mago-ingeniero deberemos hacernos con el poder absoluto, levantando en cada isla fábricas que produzcan aeronaves. Para la ocasión se ha desarrollado un engine (Nebula) que recreará las nubes, las rocas flotantes, cambios climáticos, ciclos día-noche, y un mundo que no tiene límites.

Temas para **Debate**



Command HQ

A propósito de «Empire Earth», rescatamos una manifestación de su máximo responsable, Rick Goodman, que puede suscitar polémica. La hemos escogido no tanto por la autoridad de la que proviene, como por el significado de contravenir una convención universalmente aceptada (que proclamaba a «Dune 2» como la génesis de la estrategia en tiempo real). Durante una de las múltiples entrevistas concedidas en la promoción de su último título, Goodman adujo como título de referencia uno llamado «Command HQ». Para corroborar tamaña afirmación os animamos a que desempolvéis la cronosfera y nos acompañéis a un viaje que tiene por destino nuestra más tierna infancia. ¡1991, allá vamos!

La elocuencia de su ficha técnica es suficiente para justificar esta retrospección: Danni Bunten estuvo al frente de su desarrollo, mientras que la producción corrió a cargo de Microprose.

Nuestra tarea era conquistar la tierra, lo que suponía terminar con la carrera por el poder de un único enemigo. Las fórmulas para adherir a la causa cada ciudad aparecían organizadas en dos: la vía diplomática del soborno o la netamente belicosa de la ocupación militar.

El ejército estaba compuesto por unidades terrestres, navales y aéreas. Aquellas se podían gestionar directamente, mientras que a estas últimas bastaba con asignarlas el punto de destino.

Para asegurarnos el éxito, debíamos procurarnos el abastecimiento de combustible. Sin él, las unidades devendrían inoperativas: sin capacidad alguna de desplazamiento ni ataque. Otro factor a tener en cuenta era la invisibilidad del enemigo –los principios de la niebla de batalla–, puesto que sólo lo intuíamos si se acercaba más de lo deseable; los satélites eran el único medio de adelantarse a sus movimientos con garantías.

Cualquier crítica de época a la que recurramos, nos ofrecería un veredicto que iría en la línea: "fenomenal, si no fuera porque es en tiempo real". Al parecer entonces no evaluaban como interesante que el enemigo pudiera sacudir nuestras posiciones mientras concentramos nuestros efectivos en un ataque masivo. Cosas de la moda.




DISCIPLES II: DARK PROPHECY PC / STRATEGY FIRST

La compañía canadiense Strategy First está preparando la segunda parte de «Disciples: Sacred Lands», el programa más importante de cuantos han realizado hasta la fecha. «Disciples II: Dark Prophecy» puede ser definido como un juego de estrategia por turnos con toques de rol ambientado en un universo de fantasía. Nuestro objetivo será el de dirigir a un grupo de aventureros por las Tierras Sagradas, librando batallas contra poderosos monstruos. Esta secuela aportará nuevos hechizos y habilidades a su precursor, refinando el sistema de combate y remozando el motor gráfico del juego. El jugador podrá elegir entre cuatro razas antagónicas –el Imperio, los Clanes de las Montañas, Las Legiones de los Condenados y los No Muertos– para crear a sus personajes. «Disciples II» aparecerá en España a principios de 2002.



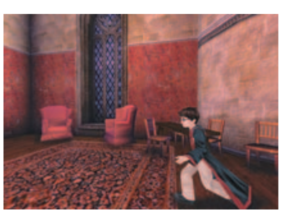



BLACK & WHITE: CREATURE ISLE PC / LIONHEAD, EA

Debido al éxito de crítica y público conseguido por «Black & White», el equipo comandado por el maestro Molyneux ha decidido publicar una ampliación del juego. «Black & White: Creature Isle» será el título definitivo de la expansión, que nos transportará hasta una nueva isla en la que todas las criaturas conviven en paz y armonía. Pero para entrar en la hermandad de criaturas primero es necesario demostrar que somos dignos de semejante honor, así que éstas nos han preparado una serie de pruebas con las que comprobar nuestras habilidades. Si las superamos, obtendremos el respeto de Mercurio, el jefe de la hermandad, que nos presentará a una criatura de sexo opuesto con la que podremos procrear. Nuevas misiones, criaturas, milagros y habilidades de combate estarán disponibles en esta ampliación del juego más original del año.







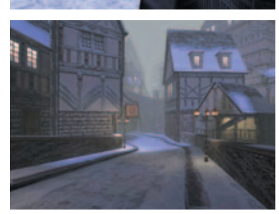


HARRY POTTER AND THE SORCERER´S STONE PC, GAMEBOY ADVANCE, GAMEBOY COLOR, PSONE / EA

Niños y mayores han oído hablar de los libros protagonizados por Harry Potter, el muchacho con poderes mágicos más popular del momento. Los que aún no lo conozcan no tardarán en hacerlo, ya que un estudio cinematográfico prepara la primera película basada en este célebre personaje. Electronic Arts ultima los detalles del juego basado en la susodicha película, que seguirá fielmente el argumento de la misma y, por ende, del primer libro de la saga. En el juego de ordenador asumiremos la personalidad de Harry y le acompañaremos en su ingreso en Hogwarts, la universidad de ciencias mágicas más prestigiosa del mundo. Los programadores del juego han intentado diseñar un juego que pueda interesar de igual manera a jóvenes y adultos, y para conseguirlo han empleado –al menos en la versión para ordenadores compatibles– el motor de «Unreal Tournament».









MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT PC, XBOX / EA, WESTWOOD

«Medal of Honor» es una serie de juegos concebida por Spielberg e inspirada en escenas de la Segunda Guerra Mundial, que hizo las delicias de los usuarios de Playstation. Después de varias secuelas, los productores de este título decidieron versionar el juego, creando un programa único y exclusivamente diseñado para ordenadores compatibles y Xbox. «Medal of Honor: Allied Assault» estará ambientado en los años más duros de la Segunda Guerra Mundial –el periodo comprendido entre 1942 y 1945– y nos permitirá revivir conflictos tan terribles como el desembarco de Normandía o el Asalto a Port Arzew. Los programadores buscan conseguir un realismo nunca antes soñado en un videojuego y, según las escasas pantallas distribuidas a la prensa, parece que lo están logrando. El resultado lo podremos ver con nuestros propios ojos en breve.



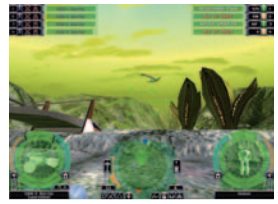
En la edición impresa, esta era una página de publicidad




MORROWIND PC / BETHESDA, EON DIGITAL

Parece que a finales de año podremos disfrutar jugando a «Morrowind», un título de rol inspirado en el universo de «Elder Scrolls». A pesar de tener puntos de conexión con anteriores programas de la saga, «Morrowind» es un juego independiente de aquéllos y podrá ser utilizado sin dificultad por cualquier usuario que no haya probado «Elder Scrolls». Una plaga está asolando la tierra civilizada y todo apunta a que su origen está localizado en el interior de un volcán emplazado en la provincia de Morrowind. Nuestro objetivo será desenmascarar al culpable de tanta desolación y acabar con él. El juego incluirá una gran diversidad de criaturas entre las que elegir para nuestro equipo. A pesar de que «Morrowind» puede ser considerado como un juego de rol en toda regla, también incluirá ingredientes propios de la estrategia en tiempo real.



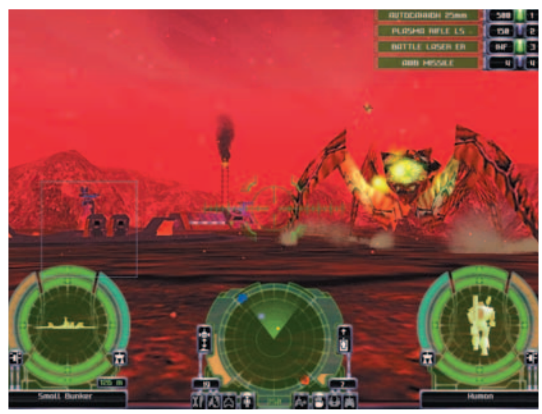





PARKAN: IRON STRATEGY PC / NIKITA, MONTECRISTO

De un tiempo a esta parte, Rusia se ha consolidado como una de las regiones más productivas de Europa, en lo que a videojuegos se refiere. Nikita está desarrollando «Parkan», un juego de estrategia en tiempo real completamente tridimensional y ambientado en un futuro de ciencia ficción. Nuestra misión será la de dirigir un escuadrón de robots de combate en el campo de batalla, ya sea desde nuestro refugio en un bunker cercano o desde la carlinga del piloto. El jugador podrá diseñar sus propios "mechs" seleccionando un chasis y una armadura, torretas, armas, sistemas internos y munición. Dependiendo de la misión que llevemos a cabo, podremos controlar hasta diez robots al mismo tiempo.

El juego incluirá veintiséis misiones de diferente naturaleza, predominando en algunos momentos la acción, y en otros la simulación o la estrategia táctica.






RESISTANCE PC / INNONICS

«Resistance» es un juego de acción táctica en 3D que bien podría considerarse como un cruce entre «Commandos» y «Mafia». La historia que narra está ambientada en Francia, cuando la resistencia francesa combate la ocupación nazi. Los jugadores se verán obligados a realizar misiones encubiertas, intentando no ser capturados por la Gestapo o por informadores o denunciados por sus propios vecinos. Tendremos que llevar a cabo servicios de espionaje, sabotajes y operaciones de cualquier otra naturaleza, en este "simulador social" de singulares características. Para realizarlo, los programadores del juego han creado un motor gráfico único y adaptado a las necesidades del producto. El juego incluirá una gran cantidad de diálogos, por lo que será traducido a varios idiomas, incluido el español.








WARRIOR KINGS PC / MICROIDS, CRYO

«Warrior Kings»es la última apuesta de Microids para la estrategia. El juego está ambientado durante el periodo medieval e incluye escenas tan espectaculares como asedios a castillos o batallas entre ejércitos multitudinarios. El usuario podrá elegir tres vías de actuación: la bondad, la maldad o la tecnología, y sus decisiones estratégicas y morales influirán en el desarrollo final de la historia durante el juego. De hecho, la trama será abierta y ofrecerá cinco resultados diferentes. En lo relativo a su apartado técnico, el programa será muy espectacular, como se puede apreciar en las imágenes, gracias al gran número de unidades en tres dimensiones que se podrán mover simultáneamente por el campo de batalla.

Se espera que, si no hay problemas, el juego salga a la calle en nuestro país durante el próximo mes de Diciembre.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Alien versus Predator 2

Hace dos años, Fox Interactive sorprendía a todo el mundo con «Alien Vs Predator», un título de acción en primera persona diseñado por Rebellion que nos introducía en la piel de un alien, un marine espacial o un "predator". Ahora se anuncia la inminente publicación de una secuela que pretende mejorar a su antecesor en todos los aspectos. Sin embargo, mucho nos tememos que el listón está muy alto, aunque todavía tendremos que esperar.

Un digno sucesor

En 1999 apareció «Alien Vs Predator», un arcade en perspectiva subjetiva que podía ser jugado desde el punto de vista de un alien sediento de sangre humana, un depredador en busca de trofeos o un aguerrido marine colonial. Aquel juego colmó las aspiraciones de un buen número de usuarios, que por fin pudieron revivir los mejores momentos de sus películas favoritas con un juego de calidad.

Este título se convirtió inmediatamente en un clásico y no tardó en aparecer una versión remozada del programa («Alien Vs Predator Edición Gold»), que ofrecía nuevos niveles, armas extra y mejoraba el motor gráfico del juego. El éxito de crítica y público cosechado animó a los directivos de Fox Interactive a preparar una secuela, que encargaron a los programadores de Monolith.

Después de casi tres años de trabajo incansable trabajo, ya tenemos aquí una versión, todavía sin terminar, de lo que será «Alien Vs Predator 2», y lo que hemos visto nos lleva a pensar que este título será un digno sucesor de aquel celebrado programa. aunque no lo superará en ningún aspecto fundamental, ya que, quitando las habituales mejoras de tipo técnico, el sistema de juego y la ambientación son una repetición de la primera entrega.

ESCASAS NOVEDADES

En vez de ampliar las capacidades del motor gráfico diseñado por Rebellion, los diseñadores han preferido utilizar la tecnología Lithtech, que tan buenos resultados diera en juegos como «No One Lives Forever». Gracias a este cambio, tanto los escenarios como los modelos 3D de los personajes que aparecen en el juego serán más detallados y de mayor calidad. Por primera vez en la saga se utilizarán mapas de luz de 32 bits, lo que incrementará el realismo y la espectacularidad del juego. El sonido era uno de los aspectos más trabajados en «Alien Vs Predator» –recordemos que fue uno de los primeros programas capaces de soportar la tecnología EAX patentada por Creative– y también será uno de los aspectos más cuidados en esta continuación.



La física de objetos y explosiones de esta versión será mucho más realista y espectacular.



El depredador tiene ventaja si ataca desde las alturas. Además, es capaz de dar grandes saltos.

SISTEMA DE JUEGO

«Alien VS Predator 2» será un juego variado en la medida en que nos permitirá asumir el rol de tres personajes diferentes: un marine espacial, un depredador y un alien. Cada uno de ellos tendrá virtudes y debilidades únicas que habrá que conocer a fondo para sacarle el máximo partido al personaje. Los aliens son veloces, tienen garras y fauces afiladas y pueden trepar por cualquier superficie, capacidad que les permite atacar por sorpresa a sus enemigos. Los depredadores son cazadores altamente tecnificados y disponen de numerosos artilugios con los que acosar a sus presas. Si fuera necesario, pueden hacerse invisibles durante breves periodos de tiempo y disponen de cuatro modalidades de visión, entre las que destaca el detector de calor. Los marines espaciales utilizan armas pesadas de combate que les permiten reaccionar rápidamente ante cualquier ataque, llevan una ar-

«Alien Vs Predator 2» no incluirá muchas novedades con respecto a la Edición Gold de la primera parte



Tanto los gráficos como el apartado sonoro son muy superiores a los de la primera parte



La ambientación seguirá siendo tan opresiva como la de su antecesor y crispará los nervios de más de uno.



En su estado de Chestbuster, nuestro alien tendrá que andarse con mucho cuidado para no ser detectado.



Los marines dispondrán de un mecanismo electrónico con el que abrir compuertas bloqueadas.



Los modelos de los personajes son más complejos y, en los modelos humanos, incorporan animación facial.



Los aliens son capaces de trepar por las paredes, cosa muy útil para tender emboscadas.

Lugares comunes

Los programadores de Monolith han intentado conservar e incluso potenciar el ambiente cinematográfico del título. El juego nos permitirá disfrutar con elementos característicos de la saga Alien, como el robot de carga que empleaba Ripley en "Aliens: El Regreso" o el disco arrojadizo que utilizaba contra sus enemigos el monstruo de "Depredador 2". Todo en aras de reforzar la genial ambientación del juego y con el objetivo de no defraudar a los que disfrutaron como locos con el programa original.





Variedad de personajes

En «Alien Vs Depredador 2», tres especies se enfrentan por el dominio de la galaxia. Por un lado, los marines coloniales velan por la seguridad de los humanos en el espacio. Para defenderlos cuentan con armas como rifles de impulsos o lanzallamas, así como con todo tipo de vehículos de combate. En segundo lugar encontramos a los temibles aliens, una raza de seres xenomorfos poco amistosos y especialistas en la supervivencia en ambientes hostiles. En último lugar encontramos a los Depredadores, una tribu de extraterrestres obsesionados con el arte de la caza y tecnológicamente superiores.



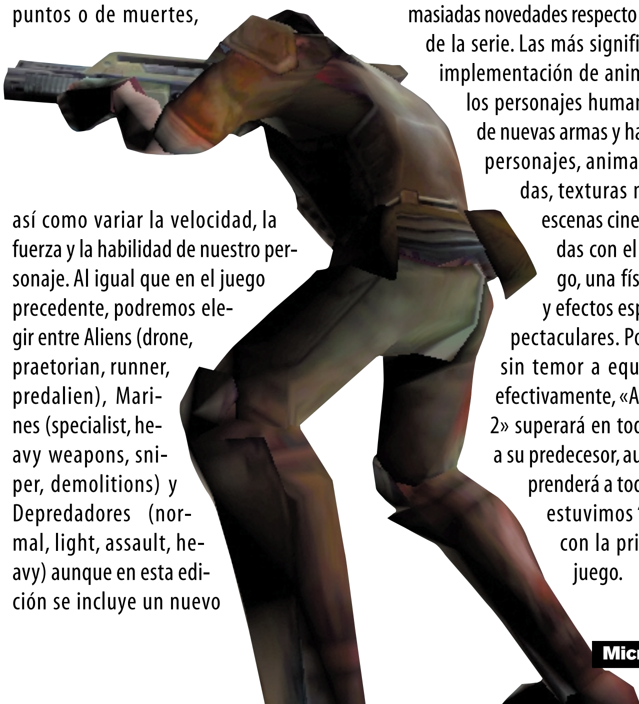
madura que les proporciona un extra de protección y una linterna recargable muy útil. «Alien Vs Predator 2» incorporará nuevas habilidades y armas para los tres personajes, como el disco arrojadizo del depredador o la "ganzúa" electrónica del marine.

TRES HISTORIAS EN UNA

De igual forma que su predecesor, «Alien Vs Predator 2» incluirá un modo historia diseñado para un único jugador, que estará formado por un total de 21 misiones. Los mapas serán realmente extensos, más incluso que los vistos en el original. Independientemente del personaje con que estemos jugando, el argumento del juego estará interrelacionado con el de las otras especies. A lo largo de estas misiones iremos desarrollando nuevas habilidades y obteniendo nuevas armas.

Baste como ejemplo el alien, que comienza el juego como facehugger (esto es, el bicho en forma de araña que se adhiere a la cara de algún humano desprevenido), se convierte en un chestburster (literalmente, un revientapechos) y evoluciona hasta convertirse en un alien adulto de armas tomar.

El modo multijugador es uno de los aspectos que más se están cuidando respecto a «Alien VS Predator Gold Edition». La conexión entre ordenadores se podrá realizar a través de Internet o en Red Local. Encontraremos seis modos de juego distintos: Deathmatch, Team Deathmatch, Hunt, Survivor, Overrun y Evacuation. En todos ellos se podrá establecer un límite máximo de tiempo, de puntos o de muertes,



así como variar la velocidad, la fuerza y la habilidad de nuestro personaje. Al igual que en el juego precedente, podremos elegir entre Aliens (drone, praetorian, runner, predalien), Marines (specialist, heavy weapons, sniper, demolitions) y Depredadores (normal, light, assault, heavy) aunque en esta edición se incluye un nuevo bando, los androides, que ofrecen los siguientes tipos de soldados: trooper, AT officer, specialist, heavy weapons.

NOVEDADES

A pesar del largo tiempo empleado en su desarrollo, «Alien Vs Predator 2» no incluirá demasiadas novedades respecto a la Edición Gold de la serie. Las más significativas serán la implementación de animación facial en los personajes humanos, la inclusión de nuevas armas y habilidades en los personajes, animaciones mejoradas, texturas más detalladas, escenas cinemáticas realizadas con el engine del juego, una física más realista y efectos especiales más espectaculares. Podemos afirmar sin temor a equivocarnos que, efectivamente, «Alien Vs Predator 2» superará en todos los aspectos a su predecesor, aunque ya no sorprenderá a todos aquellos que estuvimos "enganchados" con la primera parte del juego.

I.C.C.

Comanche 4



El helicóptero de combate más avanzado del mundo regresará a las pantallas de nuestros ordenadores una vez más. Novalogic, especialista en simuladores y responsable de la saga «Comanche», nos ha revelado nuevos detalles de la cuarta entrega de su producto estrella. Una vuelta de tuerca sobre un título que, sin duda, vino a revolucionar el concepto de simulación para ordenadores compatibles.

El regreso de un Mito

El helicóptero de combate más avanzado del mundo regresará a las pantallas de nuestros ordenadores una vez más. Novalogic, compañía especialista en simuladores y responsable de la saga «Comanche», nos revela nuevos detalles de la cuarta entrega de su producto estrella. Una vuelta de tuerca sobre un título histórico que revolucionó el concepto de simulación en nuestros ordenadores compatibles.

En 1992 un simulador de helicópteros de combate revolucionó el género desde sus cimientos. Su título, «Comanche: Maximum Overkill», hacía referencia a una de las naves de guerra más sofisticadas del ejército norteamericano, el Boeing-Sikorsky RAH-66 Comanche. Este adictivo juego ofrecía un detalle gráfico sin precedentes gracias a una innovadora tecnología denominada Voxel Space (que aplicaba una componente volumétrica a los texel de texturas, ofreciendo un realismo nunca antes visto en un videojuego de semejantes características a éste que nos ocupa). Gracias a este programa, la compañía responsable -Novalogic- se consolidó como una de las más importantes de cuantas se dedicaban a la producción de simuladores militares. Ahora, casi una década después, los programadores de Novalogic anuncian el próximo lanzamiento de la cuarta entrega de este programa, al tiempo que prometen muchos e interesantes cambios.

LA EXPERIENCIA ES UN GRADO

«Comanche 4» está siendo desarrollado por uno de los equipos más avezados de Novalogic, responsable de los anteriores títulos de esta saga y de juegos tan interesantes como «Delta Force», «F22 Lighting 3», «Armoured Fist 3», «Tachyon: The Fringe». Aunque la mayoría de los miembros de este equipo sólo ve los aviones desde el punto de vista de un pasajero, algunos disponen de licencia para pilotar y uno de ellos ha comandado helicópteros militares en la realidad y sigue haciéndolo en el ámbito civil. Toda una garantía de que «Comanche 4» será capaz de transmitir una intensa sensación de realismo a todo aquel que se decida a probarlo.

Pero, a pesar de que el equipo de programación ha echado el resto para conseguir una simulación realista y creíble, no ha querido por ello perder toda la diversión inherente al programa original. Pese a lo que pueda parecer a primera vista, «Comanche 4» será un simulador tan realista como el que más, pero extremadamente sencillo de jugar. Al igual que en anteriores entregas del programa, el juego nos permitirá pilotar un helicóptero sin necesidad de estudiar un extenso y pesado manual de instrucciones ni de ser todo un experto en simulaciones.

Un tutorial previo nos permitirá hacernos a los controles básicos del helicóptero y empezar a volar sin dilación. La idea era la de recuperar el espíritu del origen de la saga, haciendo primar la jugabilidad frente a cualquier otra consideración. Más que una simulación realista, los diseñadores del juego han intentado crear un juego de acción divertido y asequible para cualquier tipo de jugador, sin por ello sacrificar ni un ápice del rea-

El equipo de desarrollo está intentando crear un juego de acción que sea divertido pero también asequible para todos los públicos


En «Comanche 4» habrá seis campañas single player que se desarrollan en escenarios muy diversos.


Los modelos 3D han mejorado notablemente. Aquí podéis apreciar el fantástico aspecto del helicóptero.



Las tropas terrestres jugarán un papel importante en el juego, haciendo gala de una elevada IA.



Despegar nuestro helicóptero no será una tarea tan complicada como en otros simuladores.



Una de las misiones más complicadas del juego será la de escoltar al mismísimo Air Force One.



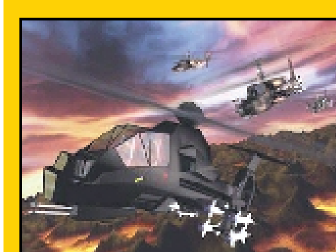
«Comanche 4» prescindirá de la tecnología Voxel en favor de un entorno completamente poligonal, que permitirá una mayor calidad gráfica sin sacrificar por ello velocidad de proceso.



La Saga Comanche



Novalogic se dio a conocer a principios de los noventa con «Comanche: Maximum Overkill», un juego con alma de arcade que pretendía ofrecer una sensación de realismo digna de un simulador. El juego fue un éxito e inauguró una saga que ya va por el quinto título. Tres años más tarde aparecía una continuación de este programa llamada «Werewolf VS Comanche» que, sin variar nada ni mejorar el engine, se limitaba a ofrecer otro helicóptero para competir con un amigo. Más tarde llegaría «Comanche 3», un juego que presentaba notables mejoras desde un punto de vista tecnológico, ya que utilizaba una versión mejorada del motor gráfico para ofrecer mejores gráficos permitiendo el uso de tarjetas SVGA, aumentar la resolución de las texturas, gestionar modelos tridimensionales mucho más complejos y fidedignos. Las misiones eran mucho más extensas y complicadas y también el modelo de vuelo fue mejorado. Poco después del lanzamiento de «Comanche 3» apareció «Comanche Gold», un juego que aportaba nuevas armas y misiones sin incluir mejoras al programa.



La nueva tecnología creada por Novalogic permitirá un mayor detalle gráfico y una velocidad de cálculo netamente superior

lismo exigible. No obstante, los jugadores asiduos a los simuladores tampoco quedarán decepcionados con el juego, ya que éste incluirá opciones para aumentar su realismo.

DIVERSIDAD DE MISIONES

En lo referente al desarrollo del juego no encontraremos muchas novedades, ya que «Comanche 4» ofrecerá al jugador las consabidas campañas single player –concretamente seis–, que estarán a su vez divididas en varias submisiones. Cada campaña tendrá un trasfondo político particular y estará ambientada en un teatro de operaciones diferente. Así, en «Comanche 4» Las misiones serán muy variadas y nos obligarán a volar sobre desiertos, selvas tropicales y escenarios urbanos, entre otras opciones.

Los objetivos serán tan diversos y sugerentes como apoyar las incursiones del escuadrón Delta Force, asaltar aviones de carga fuertemente armados, evitar la guerra bioquímica o proteger al mismísimo presidente de los Estados Unidos a bordo del Air Force One.

Por supuesto, «Comanche 4» ofrecerá opciones para competir contra otros jugadores humanos a través de Internet, con partidas lanzadas desde un servidor de Novaworld.



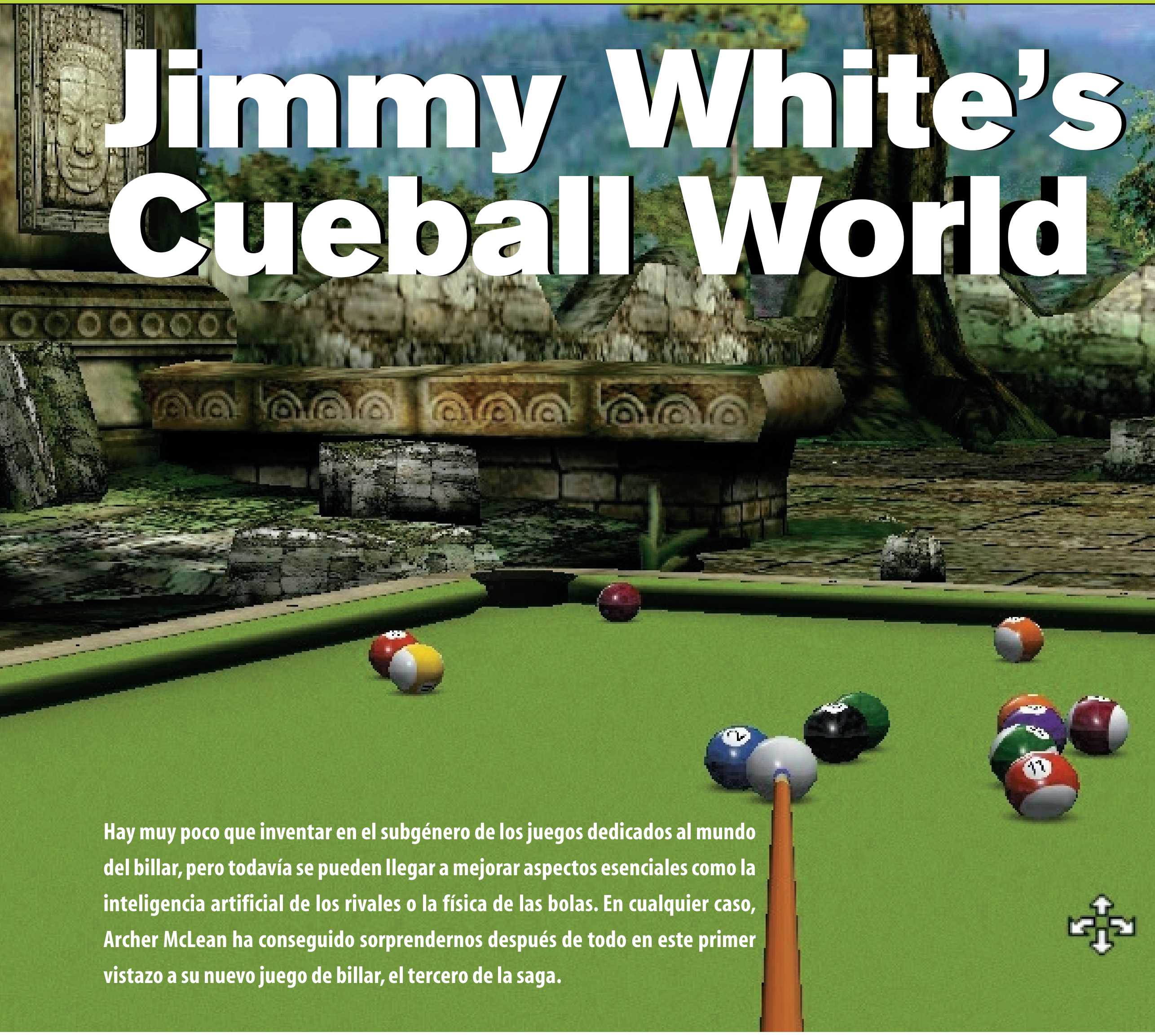
ALARDE TECNOLÓGICO

Una de las características definitorias de la saga de juegos «Comanche» era el espectacular aspecto de sus gráficos. «Comanche 4» promete superar a sus antecesores en todos los aspectos referentes a la tecnología, utilizando por primera vez un motor gráfico tridimensional no basado en Voxel Space. Esta nueva tecnología desarrollada por Novalogic permitirá un mayor detalle gráfico a la par que una velocidad de cálculo netamente superior, aprovechando además todas las ventajas brindadas por el hardware de aceleración 3D (como el Hardware T&L). Así las cosas, el juego ofrecerá un mundo virtual de gran belleza y extremo detalle, plagado de sombras realistas generadas en tiempo real. Si echáis un vistazo a las imágenes que acompañan este artículo comprobaréis que los modelos de los aparatos están muy mejorados, pero es en la representación del terreno, increíblemente realista, donde el título conseguirá los mejores resultados.

El entorno será completamente interactivo y nos permitirá, entre otras cosas, camuflarnos tras el follaje para evitar que nuestros enemigos nos detecten. Por primera vez en un juego podremos disfrutar del efecto ventilador provocado por el rotor de los helicópteros, que levantarán polvo al acercarse al suelo y cimbrearán los árboles al pasar junto a ellos. Además de ofrecer otros puntos de vista, «Comanche 4» incluirá una cabina 3D virtual para reforzar la inmersión del jugador y, aunque aún está por decidir, es probable que podamos modificar las condiciones meteorológicas de cada misión.

Aunque las especificaciones técnicas finales aún no han sido concretadas, Novalogic afirma que el juego se adaptará al rendimiento de las máquinas más potentes y de las relativamente antiguas, algo muy de agradecer, si finalmente se produce, en estos tiempos en que los requisitos son cada vez más elevados.

I.C.C.



Jimmy White's Cueball World

Hay muy poco que inventar en el subgénero de los juegos dedicados al mundo del billar, pero todavía se pueden llegar a mejorar aspectos esenciales como la inteligencia artificial de los rivales o la física de las bolas. En cualquier caso, Archer McLean ha conseguido sorprendernos después de todo en este primer vistazo a su nuevo juego de billar, el tercero de la saga.



El interfaz del programa resultará ágil y eficaz y no llevará mucho tiempo controlarlo perfectamente.



En Hong Kong tendremos que contar con el efecto del balanceo del barco sobre las bolas: una extravagancia.

Juega al billar en cualquier parte

La saga protagonizada por Jimmy White ya tiene casi a punto su tercera entrega. «Jimmy White´s Cueball World» es el nombre elegido para este simulador de billar que pretende rizar el rizo. Y es que no conviene olvidar que estamos ante uno de esos subgéneros que son casi tan antiguos como la propia industria del videojuego. Si con «Jimmy White´s 2: Cueball» ya se dio el inevitable paso a las 3D, si el billar, en cada una de sus modalidades, es el billar y no se puede diseñar un sistema de juego distinto ni introducir modificaciones sustanciales ¿qué es, entonces, lo que un aficionado puede exigir honradamente a un nuevo juego de billar?

ESCENARIOS DELIRANTES

A la pregunta anterior, la mayoría de nosotros respondería algo así como una física más realista, un apartado técnico mejor, una IA superior... Lo que a nadie se le habrá pasado por la cabeza es un juego de billar en el que se pueda jugar sobre un barco en las costas de Hong Kong, por ejemplo. Pues precisamente esa es una de las cosas que nos ofrecerá este «Jimmy White´s Cueball World»: un buen número de escenarios, a cual más disparatado, en los que podremos practicar nuestro deporte favorito y disfrutar al mismo tiempo del paisaje. Así, al clásico salón con chimenea en donde nos veremos las caras con el propio Jimmy White (o mejor dicho, con sus manos) tendremos que añadir, por poner algunos ejemplos, una isla desierta, un cementerio, un jardín zen e incluso el interior de un PC.

Todos estos escenarios están siendo diseñados con infinidad de detalles y de objetos en movimiento (animales, barcos), y sin olvidar efectos de luz. Hasta las clásicas manos contra las que nos enfrentábamos en la entrega anterior adquirirán un aspecto "ad hoc" al escenario en el que nos encontremos a cada momento; en el cementerio, por ejemplo, nos enfrentaremos a las manos de un zombie.

Hablando de las manos, tenemos que decir que en Awesome se ha abandonado el sistema de captura de movimientos con sensores empleado para el juego anterior y se ha contratado a un animador (español, por cierto) para programar los diseños y los movimientos. El resultado final es un par de manos distintas para cada escenario, compuestas, cada una, por unos 3 000 polígonos, y que además son capaces de llevar a cabo cientos de secuencias de movimiento.

Vale, es cierto que hasta ahora, ninguno de los dos elementos expuestos afecta en lo fundamental a lo que tiene que ser un juego de billar. Después de todo, poder jugar en un barco no deja de ser algo accesorio, puro ingenio, aunque, reconozcámoslo, también resulta original y sorprendente.

La física y la inteligencia artificial de los rivales serán dos de los puntos fuertes del juego

TODAS LAS OPCIONES

En «Jimmy White´s Cueball World» podremos elegir entre tres grandes modalidades de juego. En el primer grupo se encuentra el billar "a ocho bolas", el americano y el ingles, el "a nueve bolas", y el 14:1. En el segundo podremos disputar partidas de snooker. Y en el tercero podremos jugar al elegante y genuino billar francés. En todos ellos podremos jugar partidas contra la máquina, enfrentándonos a los distintos oponentes, o contra otros rivales humanos, tanto en el mismo ordenador, como en ordenadores que se encuentren conectados por red local o por Internet.

En ambos casos existirá la posibilidad de activar el modo práctica, lo que nos permitirá disfrutar, por ejemplo, del cálculo de rutas de cada bola antes de efectuar el tiro. El programa ofrecerá, por último, un modo de juego en el

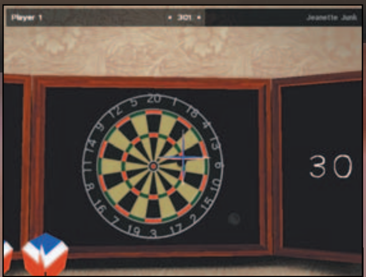


Cueball: El rey del billar

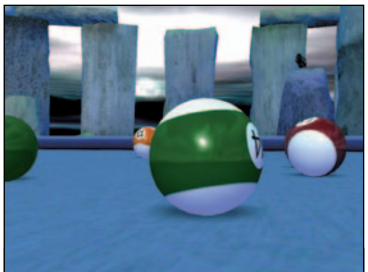
Archer McLean inauguró su exitosa serie con «Jimmy White´s Whirlwind Snooker», desarrollado entre 1991 y 1994 para PC, Amiga, Atari ST y Megadrive. El éxito obtenido con este primer producto llevó a McLean a lanzar, aunque esta vez sólo para el mercado norteamericano, «Archer McLean´s Pool». En 1998, «Jimmy White´s 2: Cueball» vino a revolucionar el género presentando un juego en el que, desde el primer momento, se vivía el billar en primera persona. En el título, desarrollado en 3D, nos movíamos libremente por una mansión en la que cada habitación nos ofrecía una modalidad distinta de billar y en la que podíamos disfrutar de abundantes minijuegos. Nuestro rival eran dos guantes blancos, con movimientos que habían sido



capturados usando guantes con sensores en manos reales. Una joya, en resumen, que ahora tratará de superar este «Jimmy White´s Cueball World».



En «Cueball World» también podremos echarnos una partidita de dardos para relajarnos de tanto billar.



En la imagen se aprecia la calidad gráfica del juego, que incluye reflejos sobre la superficie de las bolas.

Podremos jugar partidas en extraños y detallados escenarios en distintos lugares del mundo

que disputaremos una partida totalmente solos, sin ningún rival, a modo de entrenamiento. Las semejanzas entre este «Cueball Worlds» y su predecesor, «Cueball 2», son evidentes, aunque no se ha utilizado nada del juego anterior, y todos los apartados gráficos han sido diseñados y desarrollados desde cero. Se ha trabajado, eso sí, sobre el concepto de juego del título anterior, que era, sin duda, excelente, pero llevándolo, tal y como dice el propio Archer McLean, creador de la saga, "mucho más lejos".

Uno de esos aspectos en los que se está trabajando con mayor profundidad es en la física, el verdadero corazón de un juego como éste. "Las anteriores entregas de la serie" nos explicó McLean "han tenido siempre soluciones para el movimiento calculadas antes de que el tiro tuviera lugar. Ahora, los ordenadores son lo bastante potentes como para calcular el movimiento de cada una de las bolas, en tiempo real y en estrictas 3D, incluyendo todas las posibilidades de movimiento de la bola: saltos, efectos de fricción con otras superficies en cualquier ángulo, etc... La mayoría de estos efectos" prosigue McLean "no se aprecian a simple vista en el juego, pero sí contribuyen a recrear una situación general mucho más realista en todos sus aspectos".

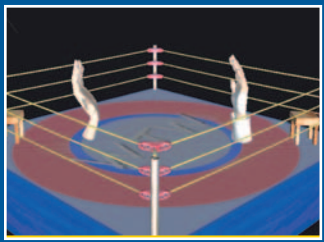
RIVALES DIFERENCIADOS

El otro pilar del juego, al que se está dedicando una gran cantidad de tiempo y esfuerzo, es la inteligencia artificial. "Hemos trabajado mucho para estar seguros de que el ordenador jugará como jugaría un humano en cada una de las modalidades de billar disponibles." Nos explicó McLean. "Además, cada uno de los rivales tendrá una forma de jugar propia. Algunos serán muy estratégicos y realizarán tiradas siempre pensando en la situación en que quedarán después las bolas para el contrario. Otros serán más directos y tratarán de realizar su jugada sin pensar en nada más".

LOS MINIJUEGOS

Al igual que su predecesor, «Jimmy White Cueball World» incluirá una serie de minijuegos, por si acaso nos aburrimos de jugar al billar. En principio parece que serán cuatro en total: dardos en 3D, una serie laberintos en los que tenemos que conducir bolas inclinando el suelo, mesas de billar imposibles en las que habrá que realizar todo tipo de acciones para conseguir puntos y, por último, auténticas luchas de pulgares contra las manos del juego. El juego aparecerá para PC, PlayStation 2 y Xbox. Sobre este asunto, McLean nos comentó que se está trabajando mucho en "diseñar un sistema de control específico para el pad de las consolas para no tratar de reproducir las funciones del ratón del PC con el pad".

D.D.F./L.E.C.



El secreto está en las manos

"En «Jimmy White´s 2: Cueball»" nos explica Archer McLean "capturamos los movimientos de las manos, que en el juego sólo estaban representadas por dos guantes blancos. Cada una tenía aproximadamente unos 500 polígonos. Yo mismo realicé los movimientos para las capturas con un par de cyberguantes que costaron unos treinta mil dólares y tardamos cuatro o cinco días en ordenar todos los datos en bruto y cinco meses en editarlo todo. Además, los guantes eran muy delicados y no tenían ningún tipo de garantía, lo que nos obligaba a ser muy cuidadosos, a la hora de prepararlos y calibrarlos cada mañana; o sea, más tiempo perdido. Encima, no podía comer, etc... mientras los llevaba puestos, a no ser que estuviera dispuesto a iniciar todo el proceso de preparación y calibrado otra vez, que ocupaba más de una hora... El resultado fue bueno, pero demasiado laborioso. Para «Jimmy White´s Cueball World» aprendimos la lección y en vez de iniciar todo el proceso otra la vez, contratamos a un animador para que se ocupara única y exclusivamente de diseñar y mover las manos. Esto permite que las manos se expresen de una forma, que resulta imposible conseguir capturando movimientos. Las manos de «Jimmy White´s Cueball World» tienen unos 3 000 polígonos cada una... para que os hagáis una idea esto representa un número superior de polígonos al que usamos para representar un escenario completo en «Jimmy White´s 2: Cueball».



Zoo Tycoon

Los juegos del subgénero "sim" siguen en boga y todos los aficionados a este tipo de programas están de enhorabuena, ya que próximamente aparecerán juegos como «The Sims Online», «Sid Meier´s Golf» o este «Zoo Tycoon». Aunque aún no hemos podido probar los dos primeros, ha llegado a nuestra redacción una beta de «Zoo Tycoon», un juego que nos convertirá en empresario y constructor de instalaciones zoológicas.

Estrategia sin problemas

Después de probar la versión de testeo, podemos afirmar que los puristas del género no quedarán decepcionados con «Zoo Tycoon», un juego fiel al espíritu de programas como «Theme Park» o «Sim City». Blue Fang Games ha sido la compañía encargada de desarrollar el proyecto para Microsoft y, por lo que hemos podido observar, éste incluirá todos los ingredientes exigibles en un juego de este estilo. Construcción, gestión y algunas dosis de voueyurismo se darán cita en este correcto juego de estrategia, cuyo mayor inconveniente radicará en la escasa originalidad de su propuesta.

PRÓSPERO EMPRESARIO

«Zoo Tycoon» nos permitirá convertirnos en el propietario de un zoo y tomar las riendas de este curioso y pintoresco negocio. A nuestro cargo quedarán todas las decisiones referentes a la gerencia del mismo, tanto desde el punto de vista económico como táctico. Si bien es cierto que no existirá competencia, ya que el universo de juego estará circunscrito y limitado a un único y solitario zoo –el nuestro–, podremos modificar prácticamente todos los aspectos referentes al cuidado, y la mejora de las instalaciones. Así, podremos elegir la mejor disposición de las jaulas y demás instalaciones que rodean a un zoo (restaurantes, tiendas de regalos, aseos, etc.), los materiales idóneos para construir cada recinto, seleccionar los animales más exóticos y selectos para atraer con ellos al mayor número de clientes posible, etc.. Será fundamental que los visitantes se lleven la mejor impresión posible de nuestro zoológico, ya que con sus comentarios positivos atraerán a nuevos clientes dispuestos a gastar enormes cantidades de dinero en nuestro negocio.

En «Zoo Tycoon» dispondremos de quince escenarios prefijados en los que jugar. Los dos primeros serán los típicos tutoriales que nos enseñarán a controlar el interfaz y a comprender el sistema de juego, pero también encontraremos escenarios específicos para usuarios principiantes, medios, avanzados y muy avanzados. En cada uno de estos escenarios predeterminados tendremos que cumplir unos objetivos para finalizar con éxito la misión. Los jugadores que prefieran jugar sin limitaciones de ningún tipo no quedarán defraudados, ya que el programa incluirá una opción para construir recintos libremente, sin ninguna constricción de forma o tamaño.



Podremos decidir todos los aspectos relacionados con el Zoo: disposición de elementos, tipos de animales...



El objetivo será, como en todo tycoon que se precie, ganar la máxima cantidad de dinero posible.

FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO

El sistema de juego es calcado al de cualquier otro juego «Theme Park». Dispondremos de cuatro menús básicos para equipar el zoo; el primero de ellos nos permitirá elegir los animales que queramos exhibir al tiempo que podremos conocer sus costumbres, necesidades y hábitos imprescindibles para subsistir. No olvidemos que para hacer felices a los visitantes primero tendremos que hacer felices a nuestros animales, ofreciéndolos un entorno adecuado para vivir.

El segundo menú nos permitirá contratar al personal cualificado para trabajar en un zoológico; allí encontraremos cuidadores, encargados e incluso guías turísticos, que se encargarán de explicar y promocionar las maravillas únicas de nuestro zoo. Un tercer menú nos permitirá instalar todos los objetos necesarios para hacer el zoo atractivo para nuestros clientes: restaurantes, puestos de bebidas, máquinas expendedoras, papeleras, bancos, atracciones varias, jardines, fuentes o miradores son algunos de los elementos de

Demuestra poca originalidad en su planteamiento y no parece que aporte novedades sensibles al género



Destaca por su excelente jugabilidad y la sencillez de manejo, gracias a su interfaz



Rail Road Tycoon 3



Sim City 3000

Antecedentes remotos

Los profanos en lo que a juegos de estrategia se refiere quizá desconozcan las connotaciones inherentes a los subgéneros "sim" y "tycoon". Mientras que los juegos "sim" –su precursor fue el «Sim City» de Maxis– tratan de simular algún aspecto concreto de la vida, los programas "tycoon" –como el legendario «Railroad Tycoon» de Micropro-se– tienen como fin último y exclusivo el desarrollo de las habilidades económicas del jugador. Tampoco debemos perder de vista la serie «Theme Park» inventada por Bullfrog, que introducía nuevas y jugosas aportaciones a ese concepto de juego.



Theme Park 2

que dispondremos para hacer que los visitantes se diviertan y consuman sin recato. Por último, el menú de construcción nos permitirá aplanar o elevar el terreno sobre el que vamos a construir, ampliar el zoo colocando paseos, senderos, verjas o muros para montar nuevas jaulas y acondicionar el interior de las celdas según las peculiaridades de cada animal.

ASPECTO IMPECABLE

Desde el punto de vista técnico, «Zoo Tycoon» tampoco defraudará a los adeptos a la estrategia de gestión. La modificación de parámetros funcionará en tiempo real, aunque el desarrollo del tiempo de juego no lo haga, ya que nuestra gestión se prolongará durante periodos bastante dilatados en el tiempo.



Las instalaciones que rodean a las jaulas (tiendas de regalos, restaurantes) también serán cosa nuestra.



«Zoo Tycoon» será un juego muy clásico, y por lo que hemos podido ver no aportará novedades al género.

El interfaz utilizado en «Zoo Tycoon» será muy similar al de otros programas del mismo género y su manejo será tremendamente sencillo y muy fácil de aprender.

A pesar de estar realizados en dos dimensiones, los gráficos en alta definición son preciosistas y estarán muy bien acabados, algo fundamental en este tipo de juegos.

Todos los animales, personajes y edificios de que dispondremos, resultarán reconocibles a primera vista, lo que facilita la gestión de todos nuestros recursos y, qué demonios, alegra la vista del esforzado gestor del zoo.

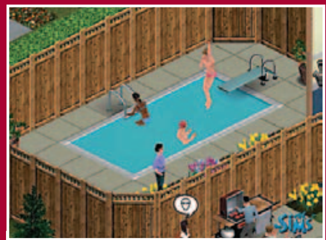
Todo apunta a que el grueso de «Zoo Tycoon» será diseñado para un solo jugador y, o mucho nos equivocamos o no incluirá opciones para competir con otros jugadores humanos. No obstante, «Zoo Tycoon» sí que nos permitirá, por ejemplo, conectarnos con la página web oficial de Microsoft para actualizar contenidos y ampliar periódicamente el juego con nuevas opciones que los desarrolladores pongan a disposición de los aficionados.

UN JUEGO INTERESANTE

A pesar de la escasa originalidad de sus planteamientos, «Zoo Tycoon» promete ser un programa divertido y bien realizado. A priori sólo cabe criticar su semejanza con otros títulos del mismo género (ya que no parece que aportará nada nuevo al género), la inexistencia del modo multijugador y que se anule toda posibilidad de competir con otros empresarios controlados por ordenador.

A pesar de todo eso, a primera vista, su jugabilidad y la sencillez de su manejo lo pueden convertir en uno de esos juegos que merece la pena no perder de vista, si eres aficionado a los juegos de gestión.

I. C. C.



The Sims Online

Los Sims que no cesan

Está claro que el género "sim-tycoon" sigue en alza. En los próximos meses aparecerán tres nuevas joyas de la corona entre las que se encuentra este «Zoo Tycoon» que nos ocupa. Las otras dos significan el regreso de los máximos exponentes del género: El simulador de vida artificial por excelencia –«The Sims Online», esta vez en un juego diseñado específicamente para internet– y «Sid Meier´s Golf», un programa de características muy similares a las de «Zoo Tycoon» que representará el retorno del gran gurú de la estrategia, después de «Alpha Centauri».



The Sims Online



Sid Meier´s Golf



Nightstone

Que el software hispano está de moda ya nadie lo duda. Mientras Pyro Studios triunfa en todo el mundo con «Commandos 2», otra compañía española intenta sorprender a propios y extraños con su primera creación. «Nightstone» será un juego de rol inspirado en la saga «Diablo» que, aunque no parece capaz de superar a su maestro, sí que ofrecerá elementos atractivos para los roleros más avezados.

¿Otra vuelta **de tuerca?**

Después del éxito obtenido por compañías como Rebel Act o Pyro Studios con productos como «Blade of Darkness» o «Commandos 2», surge en España una nueva compañía con vocación internacional. Su nombre, New Horizon Studios, describe bien los objetivos de un joven equipo andaluz que con su primer juego, «NightStone», ha conseguido interesar a los mandamases de Titus y asegurar la distribución internacional del programa a través de la filial de aquélla, Virgin Interactive. Lo que propone «NightStone» ya lo conocemos todos: un juego de rol y estrategia en perspectiva isométrica, con varios personajes y un aspecto muy semejante al «Diablo 2» de Blizzard. Dado que la originalidad no será el punto fuerte del proyecto, cabe preguntarse qué características ocultas son las que han maravillado a un editor tan importante como Titus.

LA HISTORIA

Todos los juegos de rol que se precian de serlo relatan una historia épica y «Nightstone» no iba a ser una excepción. En el ocaso de los tiempos, el cielo se abrió y dos piedras sagradas cayeron en la tierra sembrando el caos y la destrucción. Una de ellas representaba la vida y era blanca y lisa; la otra, negra y áspera, concentraba en su interior toda la maldad del universo. Los hombres descubrieron ambas y comenzaron a adorarlas. Poco tardó en desencadenarse una guerra entre los hombres virtuosos adoradores de la piedra blanca y los seres mezquinos y deformes que veneraban la roca oscura. La guerra fue larga y sanguinaria, pero finalmente el bien venció la batalla y la piedra negra se ocultó en un lugar remoto. Años más tarde, la oscuridad ha resurgido y ahora, sólo tres héroes parecen capaces de destruir la piedra oscura de una vez para siempre.

PERSONAJES

En «Nightstone» podremos controlar simultáneamente a tres personajes muy diferentes, un bárbaro, una amazona y una hechicera. El bárbaro destaca por su habilidad en la lucha cuerpo a cuerpo, por tener una gran resistencia y ser fuerte "como diez osos". Debido a su complexión fornida y musculosa, el bárbaro se mueve lentamente, se fatiga con facilidad y apenas dispone de facultades mágicas.



Este será la pantalla principal, un mapa dividido en sectores en el que vemos la situación de los héroes.



El bárbaro es un luchador fornido y voluminoso, cuyo punto fuerte será la lucha cuerpo a cuerpo.

La amazona destaca por su destreza y su habilidad, resultando mortífera en el combate a larga distancia. Gracias a su facultad para percibir peligros, la amazona es capaz de localizar y desactivar trampas ocultas. La Hechicera es el personaje de constitución más débil, pero sus enormes poderes mágicos suplen con creces todas sus carencias físicas. Ella también prefiere atacar a distancia, ya que es capaz de generar un escudo mágico que, aún a costa de una buena dosis de maná, la protege de los proyectiles enemigos.

El hilo narrativo se divide en tres historias paralelas que finalmente confluyen en una sola

Cada héroe dispondrá de un armamento adecuado a sus características especiales, ya sea mágico o convencional. En un principio, los personajes aparecerán en tres puntos opuestos del mapa y tendrán que avanzar por separado, pero hacia la mitad de la aventura tendremos la oportunidad de juntarlos o de continuar explorando por separado. Puede que tres personajes parezcan pocos en comparación con los cuatro disponibles en «Diablo 2»


La hechicera es el personaje más poderoso. Toda su magia está canalizada a través de cetros de poder.


La amazona es un personaje con un nivel de destreza bastante elevado. Su especialidad son los ataques a distancia.


Tras reunir a los tres héroes, comenzaremos un nivel atípico en el que controlaremos a todo el grupo.


El inventario de los personajes es muy similar al de programas como «Fallout» o «Diablo II».


«Nightstone» utilizará la aceleración 3D vía hardware para mostrar efectos tan espectaculares como éste.


El control de los personajes será el habitual: usando el ratón le ordenamos que ataque o que se mueva.


En la posada podremos intercambiar o comprar todo el equipamento necesario para la aventura.

En «Nightstone» la estrategia del grupo será esencial para avanzar a lo largo de aventura

(más los dos de la expansión), pero la idea de vivir tres historias paralelas que finalmente confluyen ofrece una nueva forma de vivir una aventura que sin duda satisfará a los aventureros más avezados.

FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO

El planteamiento de juego será sencillo y directo. La pantalla principal nos ofrecerá un extenso mapa a modo de tablero dividido en regiones inexploradas. Los tres protagonistas aparecerán posicionados sobre el tablero en lugares completamente opuestos. Hasta que los reunamos, tendremos que desplazar a cada personaje por separado, teniendo en cuenta que sólo podrá moverse hacia una de las regiones adyacentes en el mapa. Cada vez que movamos un personaje hacia otra casilla, accederemos al mapa de ese subnivel y se nos asignará un objetivo que cumplir para poder abandonarlo. Los mapas de juego están repletos de tesoros y enemigos, así que tendremos que avanzar sigilosamente para no alertarlos. Esta es una de las grandes diferencias con «Diablo»: en «Nightstone» la estrategia es fundamental para avanzar en el juego. Los enfrentamientos cara a cara tendrán consecuencias funestas para nuestros héroes ya que, gracias al elevado grado de Inteligencia Artificial con que se está dotando a los enemigos, nuestros adversarios no dudarán en pedir refuerzo tan pronto como se aperciban de nuestra presencia en una zona del mapa.

CARACTERÍSTICAS RESEÑABLES

«Nightstone» estará compuesto por treinta y cinco niveles distintos, que incluirán escenarios variados como cuevas, castillos, minas, poblados, bosques y posadas. La modalidad historia (sólo para single player) será predominante, aunque también podremos jugar mapas sueltos o conectarnos con nuestros amigos en red local o a través de internet para una partida multijugador. Las modalidades de juego online disponibles en «NightStone» serán dos: Cooperativa y Deathmatch.
Encontraremos hasta 25 enemigos diferentes, entre los que habrá zombies, orcos, esqueletos y guerreros oscuros, y dispondremos de un buen número de armas distintas para acabar con ellos. Desde un punto de vista técnico, «Nightstone» empleará la potencia de las tarjetas de aceleración 3D para mostrar efectos complejos –sombras dinámicas, efectos especiales con mútiples capas, etc–, aunque no será demasiado exigente con los requisitos necesarios para funcionar.
Por último, cabe destacar que el juego incluirá un editor para generar nuevos mapas e incluir scripts, y cuyo funcionamiento será tremendamente sencillo e intuitivo, apto para cualquier usuario medio.

CONCLUSIÓN

Nos alegramos porque, a pesar de las críticas y de las tremendas dificultades que sufre el sector, la industria española del software de entretenimiento no detiene su crecimiento y sigue generando proyectos tan interesantes como «Nightstone».
Dentro de poco tiempo podremos disfrutar con este programa que, aunque no parece capaz de superar a un clásico de la talla de «Diablo», sí presenta suficientes novedades como para aportar su granito de arena al género.

I.C.C.



La sombra de Diablo es alargada

¿Qué tendrá el agua cuando la bendicen? En Blizzard parecen tenerlo muy claro, ya que convierten en oro todo lo que tocan. «Diablo 2» y su expansión «Lord of Destruction» se han convertido en un rotundo éxito en todo el mundo. Su secreto, una simbiosis perfecta entre los juegos de rol en perspectiva isométrica y los arcades tipo «Gauntlet» que ha destrozado los ratones de millones de usuarios.
Si añadimos a la receta mucha magia, unas gotas de aventura y un modo multijugador tremendamente adictivo, obtenemos un clásico de la talla de «Diablo». Recientemente han aparecido juegos de características similares como «Arcanum» o « Throne of Darkness». Este último parece el más directo competidor de «Nightstone», ya que también nos permite controlar a varios personajes (siete en total, aunque sólo tres de forma simultánea). A pesar de las posibles similitudes entre estos títulos, las historias que narran son muy diferentes, por lo que «Nightstone» tiene muchas posibilidades para hacerse un hueco en el mercado. Además, todavía no hemos visto un juego de estas características en el que se haya explotado al cien por cien el control de todo un grupo de héroes. Veremos cómo lo rematan con «NightStone».

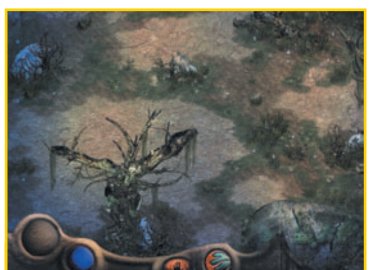




Cult

Ambicioso y ... ¿Nuevo?

Los recientes éxitos de público y crítica conseguidos por compañías como Blizzard o Bioware, entre otras, gracias a sus incursiones en el género del rol, convierte a este tipo de juegos en una apuesta segura para una compañía como 3Dpeople, que quiere abrirse camino en el competitivo mercado del videojuego.



La utilización de elementos prerrenderizados dotará a los escenarios de un elevado nivel de detalle.



El juego contará con abundantes hechizos y efectos mágicos, con sus correspondientes efectos visuales.

Pretenden entrar en el mundo de los videojuegos por la puerta grande aunque son una jovencísima compañía, formada por una mezcla de programadores alemanes y eslovacos. Su nombre 3DPeople. Su gran proyecto: «Cult», el juego de rol que actualmente están desarrollando y que, según sus propias palabras, pretende ser una mezcla entre «Diablo 2» y «Baldur's Gate».

Aunque se trata sin duda de una afirmación muy arriesgada, Jan Turan, programador jefe del juego, con quien hemos tenido ocasión de hablar, está totalmente convencido de la calidad de su trabajo. «Cult» está ambientado en un mundo de corte fantástico, muy oscuro y retorcido. En algún momento, en el pasado de este mundo, los dioses abandonaron a la humanidad a su suerte con el propósito de que ésta aprendiera a valerse por sí misma, pero lo único que consiguieron fue una tierra totalmente devastada, repleta de miseria y crueldad. A pesar de todo, aún queda gente que confía en los dioses y los adora en templos como el de Carsac, esperando su retorno.

Precisamente la aventura comienza cuando el guardián de este templo te envía a la búsqueda de una de las piezas del Brazalete de Carsac, un artefacto místico, del que se supone, que cuando esté completo hará que el dios vuelva a caminar entre los humanos. Desgraciadamente, el fragmento se encuentra oculto en la legendaria ciudad de La Krua, un lugar terrible repleto de laberintos y antiguos enterramientos. Hay que señalar que esta historia aún no está cerrada del todo, y de hecho los chicos de 3Dpeople están todavía en plena efervescencia creativa, imaginando nuevos giros con los que complicar el guión principal, así como nuevas subtramas con las que aumentar la profundidad del juego. En cualquier caso, lo que sí parece más o menos definitivo es que este argumento se desarrollará a lo largo de unos cincuenta mapas cuyo tamaño oscilará entre cuatro y doce pantallas, dependiendo de su importancia dentro del desarrollo general.

Los personajes estarán diseñados totalmente en 3 dimensiones, aunque muchos de los escenarios tendrán fondos 2D prerrenderizados

REGLAS PROPIAS

Al igual que otro muchos juegos de rol, en especial la serie «Baldur's Gate» o «Vampire: Redemption», el sistema de juego de «Cult» estará basado en el de un juego de rol "de mesa", con todo lo que ello implica en términos de complejidad y posibilidades de juego.

Sin embargo, a diferencia de los títulos anteriormente mencionados el juego elegido no es uno ampliamente conocido y con un nutrido grupo de seguidores, como por ejemplo "AD&D" o "Vampiro, La Mascarada", en los ca-



El sistema de juego promete presentar un nivel de complejidad lo suficientemente elevado como para satisfacer incluso a los aficionados más acérrimos a los juegos de rol.



La presencia de peligrosas trampas resultará una constante a lo largo de todo el desarrollo del juego.



En «Cult» sólo manejaremos a un personaje, frente a los grupos de otros juegos como «Baldur´s Gate».



El complejo argumento de «Cult» se desarrollará a lo largo de unos cincuenta mapas.



El diseño general de este título tendrá un aire gótico y oscuro, muy acorde con su argumento.

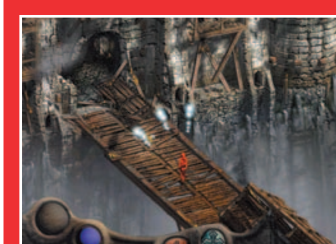


En la imagen uno de los escenarios interiores de «Cult», en un primer boceto.

Modelos y Reflejos



La intención de 3Dpeople de desarrollar un juego de rol "entre «Diablo» y «Baldur's Gate»" hace obligada una comparación entre los tres títulos, sin embargo, la temprana fase de desarrollo en la que se encuentra «Cult» reduce el número de elementos entre los que es posible establecer esta comparación. Aun así, ya se pueden apreciar evidentes similitudes y diferencias en determinados aspectos como, por ejemplo, el número de personajes controlados por el jugador, que en «Baldur's Gate» es de seis mientras que en «Diablo» y «Cult» se reduce a sólo uno. Igualmente, «Baldur's Gate» está basado en un sistema de juego de rol tremendamente popular, el de "AD&D", mientras que «Diablo» y «Cult» utilizan sistemas totalmente originales, aunque, eso sí, el de «Cult» también se inspira en las reglas de un juego de rol de mesa clásico. Por otra parte, tanto «Baldur's Gate» como «Diablo» usan un motor gráfico que, a pesar del uso de objetos modelados en 3D, es totalmente bidimensional, mientras que el motor de «Cult» tendrá al parecer ciertas funciones 3D.





El sistema de juego se basa en las reglas de un juego de rol de mesa creado por 3Dpeople específicamente para utilizarlo en «Cult»

sos anteriores, sino que 3Dpeople ha procedido a crear, partiendo totalmente de cero, las reglas de un juego de rol de mesa propio para «Cult». El juego desarrollado, al que en principio no se ha dado ningún nombre, es, al parecer, muy complejo; hasta el extremo que ha habido que simplificar bastante sus reglas para poder convertirlas con éxito en un sistema adecuado para un videojuego. Así, por ejemplo, en el juego de mesa original el jugador tenía la posibilidad de crear sus propios hechizos, decidiendo tanto sus efectos como el nivel de fuerza que éstos poseerán. Esta opción desaparecerá en el videojuego por lo complicada que sería su implementación. En cualquier caso, todavía se están desarrollando en la actualidad las tareas de prueba del sistema de juego, y, por supuesto, no se ha descartado incluir o retirar determinados aspectos de la jugabilidad en función de los resultados que ofrezca, al final, el análisis.



DIMENSIÓN MIXTA

La característica predominante dentro del apartado gráfico de «Cult» será la mezcla de elementos 2D con otros 3D para conseguir el mejor resultado posible. Así, mientras que algunos escenarios contarán con fondos prerrenderizados, otros estarán diseñados a partir de "tiles" o piezas básicas de terrenos repetidas como en un mosaico, y otros, incluso, combinarán estos dos métodos simultáneamente.

Los personajes por su parte estarán diseñados totalmente en 3D, lo que permitirá un realismo mucho mayor. Por ejemplo, actualmente se está trabajando en un sistema que permita crear heridas reales, como la pérdida de piernas o brazos. Además, se asegura que cada personaje del juego será único e inconfundible, de manera que, por ejemplo, no nos encontraremos con una banda de orcos en la que todo sus miembros sean iguales entre sí.

Por lo que respecta a los efectos visuales «Cult», según 3DPeople hará gala de un amplio despliegue tecnológico en el que se incluirán efectos de iluminación dinámica, sistemas de partículas y efectos climáticos, y aunque todavía no se ha completado su aplicación sobre todos los aspectos del juego, los primeros resultados disponibles presagian un título con un acabado realmente interesante.

Según Jan Turan, «Cult» está ya finalizado en sus dos terceras partes, y apenas faltan seis meses para la conclusión definitiva del juego. No cabe duda de que el juego es prometedor y, si hemos de juzgar por el entusiasmo de sus desarrolladores, su lanzamiento será acogido con jubilo por los aficionados al género; sin embargo, aunque es cierto que las primeras impresiones que nos ofrece el juego apuntan en este sentido, todavía es pronto para afirmarlo con rotundidad. Así pues, tendremos que tener un poco de paciencia.

D.D.L./J.P.V.

Breed



En un futuro lejano la humanidad ve peligrar su supervivencia por culpa de una violenta raza alienígena; es hora de atacar con todos los medios disponibles a nuestro alcance, por tierra, mar y aire. Descubre con nosotros todos los secretos de «Breed», el primer proyecto de una nueva compañía que promete crear un nuevo concepto para los juegos de acción táctica.

La amenaza de otro mundo



En «Breed» dispondremos de un elevado número de armas, algunas con función francotirador.



Un ejemplo de los paisajes que podremos recorrer en «Breed», que recuerdan al excepcional «Giants».

Breed» es un juego de acción y estrategia diseñado por una joven compañía llamada Brat Designs. Aunque ésta no sea una compañía conocida por el gran público, sus promotores –Ed Scio y Jason Gee, programador y diseñador, respectivamente– han estado involucrados en algunos de los títulos más significativos de la pasada década. Baste decir que Jason fue miembro del equipo de Core Design encargado del proyecto «Tomb Raider», y Ed partícipe de la época dorada de Psygnosis. Durante el último año, los responsables de Brat Designs se han entrevistado con los más importantes editores en busca de apoyo para terminar su proyecto. Los editores quedaban fascinados por el juego pero, a pesar de los brillantes curriculums de sus creadores, no lo respaldaban por considerarlo arriesgado. Tras dieciocho meses de duro trabajo, Scio y Gee han conseguido, al fin, un editor para su primer proyecto: una pequeña empresa alemana conocida como CDV.

La historia de «Breed» nos traslada a un tiempo futuro en el que la humanidad se ha aventurado más allá de su sistema solar en busca de nuevos planetas que colonizar. Millones de hombres viajan al sistema estelar vecino conocido como Besalius para perpetuar nuestra especie. Justo cuando las primeras colonias empiezan a establecerse, una extraña y violenta raza alienígena hace su aparición, destruyendo las precarias defensas terráqueas y aniquilando a los incautos humanos que se cruzan en su camino. La situación se torna agónica y la Tierra decide enviar refuerzos para acabar con la plaga conocida como "La Progenie" –The Breed–. Una flota de Marines Espaciales viaja hasta el sistema Besalius para defender a los colonos del enemigo.

Las batallas se suceden durante décadas hasta que la humanidad triunfa, pero sólo a costa de sacrificar sus colonias, la práctica totalidad de su flota y agotar la mayor parte de los recursos terrestres. Pero cuando la nave nodriza Darwin y los escasos supervivientes que la habitan regresan a la Tierra descubren con horror que La Progenie ha invadido nuestro planeta natal. A partir de ahora, como suele suceder en estos casos, sólo nosotros seremos capaces de evitar el exterminio total de la humanidad.

TECNOLOGÍA PUNTA

«Breed» será un juego de acción en primera y tercera persona en el que los jugadores tendrán la posibilidad de controlar numerosos personajes y distintos tipos de vehículos, y estará ambientado tanto en la órbita terrestre como en la superficie del planeta. Los jugadores lanzarán ataques desde la nave Darwin a objetivos vitales de La Progenie para así mermar sus fuerzas. Sin embargo, nuestro enemigo no tardará en localizar nuestra ubicación exacta y asediarnos con todas sus fuerzas. Es por ello que nos veremos obligados a pilotar diferentes vehículos de tierra y aire para defender nuestros intereses, así como a dirigir a nuestras tropas hacia el asalto. El hecho de comandar ataques a gran escala y en distintos frentes aportará gran variedad a las misiones, que serán de muy diversa naturaleza. Aunque la mecánica de juego recuerde al «Tribes 2» de Dynamix, la gente de Brat Design insiste en que deberíamos imagi-

Los jugadores podrán controlar numerosos personajes y vehículos en la lucha contra los aliens



El ataque contra las fuerzas invasoras se realiza desde nuestra nave nodriza o desde bases secundarias.

Dispondremos de la maquinaria bélica más avanzada para combatir a la temida "progenie".

«Breed» mezcla el género de la estrategia táctica con la acción predominante en juegos como «Quake».

Para acabar con los alienígenas, habrá que atacar a sus centros neurálgicos y cortar sus comunicaciones.

La calidad de sus gráficos 3D y de sus efectos visuales convierten a «Breed» en una de las grandes apuestas dentro de su género



La guerra se librará en todos los frentes, aunque el control del cielo será decisivo para la victoria.



Aunque los modelos 3D presentan, a priori, un aspecto muy sugerente, habrá que esperar la versión final.



Los efectos especiales están siendo muy cuidados y aprovechan toda la potencia del motor Mercury.



En el mundo en que se desarrolla «Breed» abundará la vegetación, que será muy útil para ocultarnos.

nar «Breed» como algo cercano a juegos como «Halo» y «Max Payne».
Debido a la concepción única del juego, en el que observaremos numerosas unidades en pantalla y entornos tridimensionales representados con todo lujo de detalles, el equipo de desarrollo se vio obligado a diseñar un engine original que han bautizado como Mercury. Esta potente herramienta permite al equipo de desarrollo incluir scripts en cualquier parte del juego y en cualquier momento, de tal forma que los programadores y grafistas pueden concentrarse en el desarrollo de los elementos básicos del juego ahorrando muchas líneas de código accesorias. La posibilidad de introducir scripts con tanta flexibilidad permite un mejor desarrollo de las misiones e incluso de las conductas de los personajes. Encontraremos dentro de este juego media docena de líneas argumentales, así como infinidad de misiones y personajes distintos.



TODO JUGABILIDAD

En Brat Design están dando mucha importancia al diseño de un interfaz de control lo suficientemente intuitivo y flexible como para que la jugabilidad del proyecto no quede en agua de borrajas. La combinación entre acción y estrategia táctica se está depurando para evitar que «Breed» se convierta en el típico juego en que la rapidez disparando es más importante que la planificación previa de las misiones. Muy al contrario, el juego nos obligará a desplegar estrategias complejas en las que el buen criterio siempre será ampliamente recompensado.
La necesidad de dirigir diversos tipos de vehículos añade toques de simulación, ya que tendremos que aprender a manejar cada uno de ellos, pero los programadores no quieren decantarse por este estilo, aunque reconocen que añadirá gran profundidad y credibilidad al programa. Al contrario que «Tribes 2», «Breed» estará concebido como un juego para un único jugador, aunque también incluirá opciones para multijugador. De hecho, el programa incluirá unas veinticinco misiones exclusivas para ser jugadas en el modo multijugador.
Aunque aún queda más de un año para su lanzamiento la calidad de sus gráficos en 3D, de sus escenas cinemáticas y de los efectos visuales les convierten a «Breed» en una de las grandes apuestas del género para la temporada que viene. Esperaremos impacientes nuevas noticias sobre este juego.

D.D.F. / I. C. C.



One must fall: Battlegrounds

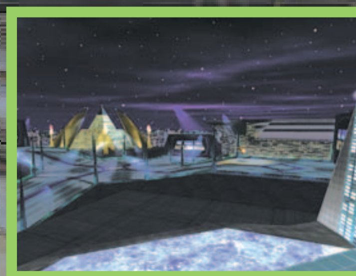
«One Must Fall: BattleGrounds», es la continuación del clásico «One Must Fall: 2097», título que perteneció a esa oleada de juegos que aparecieron en versión shareware y que aún así vendieron bastantes más unidades que otros programas supuestamente más comerciales. Su desarrollo lo está llevando a cabo Diversions Entertainment, una compañía con sede en Panama City Beach, Florida, con cuyo equipo hemos tenido ocasión de hablar para que nos expliquen todos y cada uno de los pormenores de este prometedor juego.



Cada escenario contará con elementos exclusivos, por ejemplo los ataques aéreos del desierto.



Algunas pistas de lucha, por los peligros que habrá ocultos en ellas, serán más complicadas que otras.



Todos los escenarios poseerán una ambientación muy cuidada, repleta de detalles.

Lucha en todas las dimensiones

Aunque el argumento está relacionado con el del juego anterior, «Battleground» no será una secuela en el mismo sentido en que, por ejemplo, lo era «Mortal Kombat II», ya que tanto la tecnología empleada como el sistema de juego son completamente nuevos. En este sentido Rob Elam, jefe el proyecto, nos habló acerca de sus objetivos: "La idea central es la de un juego de lucha divertido con una gran jugabilidad. Hemos empleado una tecnología propia ciertamente impresionante, pero el juego no es ni mucho menos una simple exhibición tecnológica. Estamos diseñándolo tanto para PC como para consola; de hecho pensamos que será un estupendo juego de consola y esperamos presentarlo para Xbox y probablemente para Playstation 2." Nuestra siguiente pregunta fue, inevitablemente, si consideraban que éste es un género más apropiado para consola que para PC. Su respuesta fue inmediata: "La tecnología fundamental en consolas y PCs es muy parecida y en algunos casos idéntica. Las diferencias principales son la carencia de acceso a Internet en las consolas (algo que se está solucionando rápidamente) y la diferencia en los mandos de control. Estamos diseñando «One Must Fall: Battlegrounds» para que funcione bien tanto con un teclado como con un pad, de forma que sea un buen juego para ambas plataformas."

Saul Botcher, otro miembro del equipo, fue el encargado de hablarnos de los personajes del juego: "En Battlegrounds hay dos tipos de personajes, los robots y sus pilotos. Cada uno de los robots tendrá su propio estilo de combate, que incluirá varios ataques, movimientos y habilidades exclusivas. Los pilotos por su parte también tendrán sus propias personalidades así como cuatro características (fuerza, agilidad, resistencia y enfoque) que influirán en cómo se comporten sobre la pista. La interacción entre los pilotos y el robot le dará al jugador una enorme libertad para jugar de la forma que quiera, ya que diferentes combinaciones entre las características de un robot y las de su piloto podrán dar lugar a diferentes estrategias en la pista de combate. Además, los jugadores podrán crear sus propios pilotos."

Al parecer cada robot tendrá un conjunto exclusivo de movimientos básicos así como al menos siete movimientos especiales. A menudo un mismo movimiento tendrá distintas variaciones que serán útiles en diferentes situaciones. Así, por ejemplo, el ataque del Salto del Jaguar podrá ser realizado de manera normal, hacia arriba contra un oponente aéreo, hacia abajo desde el aire, o hacia izquierda o derecha para atacar a enemigos en los laterales. El sistema de combos también será muy innovador. En vez de memorizar secuencias arbitrarias de botones el jugador podrá crear sus propios combos encadenando uno tras otro movimientos que aprovechen la inercia del robot. Al realizarlo se obtendrá un combo fluido y no una simple secuencia de ataques. Y lo que es más interesante, como será posible construir combos a partir de cualquier movimiento disponible, se podrá elegir el golpe inicial o final más apropiado.

«One must fall: Battlegrounds» es un juego de lucha en el que robots gigantescos, pilotados por humanos, se enfrentan entre ellos por la victoria



Cada robot tendrá sus propios ataques y habilidades específicas, así como sus propias debilidades.

Parece evidente que para aprovechar todas estas posibilidades el sistema de inteligencia artificial tendrá que ser bastante avanzado, tal y como nos confirma Saul Botcher: "La inteligencia artificial que hemos planeado será impresionante. Para empezar, los oponentes controlados por el ordenador demostrarán un propósito en sus acciones. Así, si ha de elegir entre atacar al jugador A o al B, la inteligencia artificial podría elegir al B porque está más cerca de un power-up que el ordenador necesita. Los jugadores

• Compañía: **DIVERSIONS ENTERTAINMENT** • En preparación: **PC, XBOX, PS2** • Género: **ARCADE / LUCHA**



Las animaciones de los robots serán, como se puede apreciar en la imagen, espectaculares.

«One must fall» incluirá un potente editor para crear nuestros propios escenarios y robots.

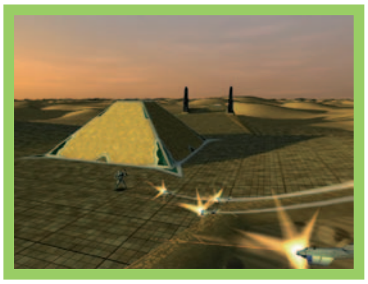
La potencia del motor gráfico permitirá la utilización de avanzados efectos visuales.

Los responsables del desarrollo de «One Must Fall» demuestran, una vez más, que la juventud no está reñida con el talento.

«One must fall» incluirá un potente editor que nos permitirá crear nuestros propios escenarios y robots



Los robots enemigos harán gala de una poderosa IA que resultará difícil de derrotar.



El número de jugadores que podrán enfrentarse en el modo multijugador, será muy elevado.



Cada robot tendrá una serie de movimientos básicos y al menos siete movimientos especiales.



Además de los combates habituales, se podrá jugar, por ejemplo, ¡un partido de rugby!

tendrán que adaptar su estrategia en función de las debilidades de su oponente, no sólo con respecto a sus habilidades y a las de su robot, sino también a su personalidad."

MEJOR EN COMPAÑÍA

Pero «One Must Fall: Battlegrounds» no será únicamente un juego de enfrentamientos individuales ya que en opinión de sus propios diseñadores, el modo multijugador va a entusiasmar a la gente. Al parece el número de jugadores que podrán enfrentarse simultáneamente será muy elevado, tanto en modo "todos contra todos" como en un combate por equipos. Las peleas por equipos abrirán grandes posibilidades estratégicas, ya que las habilidades de cada robot se complementan con las del resto. Por otra parte, además de los simples combates, se incluirán también un montón de modos multijugador únicos. Así, habrá varios modos de juego deportivos, como por ejemplo un partido de rugby con balón y libertad total para combatir, o uno de baloncesto en el que podrás alejar la pelota de la red a base de disparos. Habrá también juegos de huida, en los que un jugador intentará alcanzar la salida mientras los demás se lo impiden y, otros muchos tipos más difíciles de clasificar.

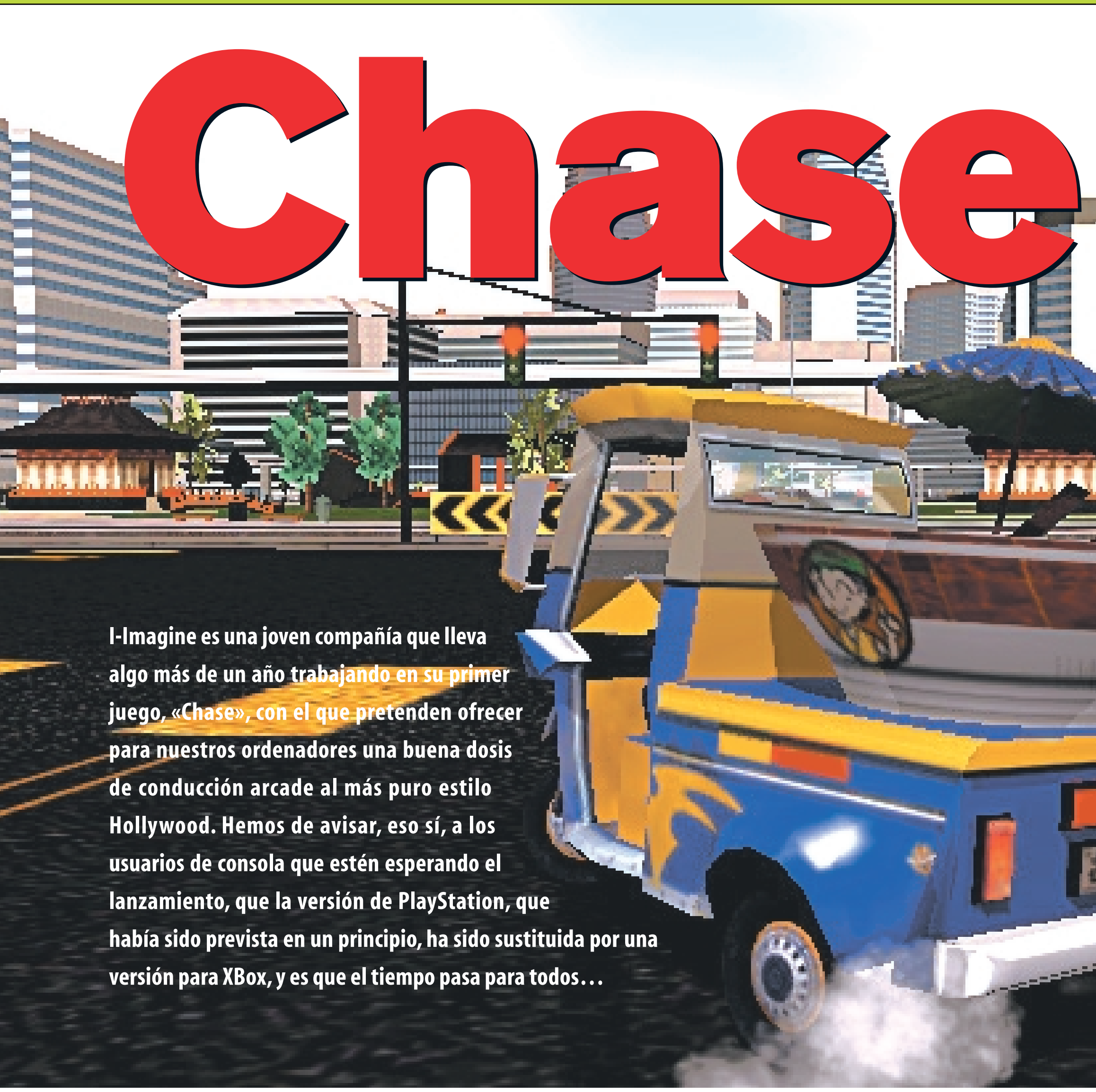
Por lo que respecta a los escenarios, la variedad también estará garantizada. Cada uno de ellos tendrá sus propios peligros que los jugadores tendrán que evitar, pero también podrán usar en su beneficio. Por ejemplo, en el escenario del desierto habrá un grupo de cazas atacando a los jugadores continuamente, pero un power-up permitirá al jugador que lo recoja hacer que ataquen de forma exclusiva al oponente seleccionado. Aparte de esto, claro está, cada escenario tendrá también su propia ambientación visual y sonora.

Con respecto a la tecnología empleada para el juego Rob Elam quiso dejar muy clara la importancia del carácter 3D de juego: "Yo no diría que juegos como «Virtua Fighter» o «Tekken» son "totalmente 3D", ya que al final te obligan a jugar casi igual que en «Street Fighter 2» o en cualquier otro juego de luchas basado en sprites. El caso es que resulta bastante difícil para ellos desarrollar conceptos innovadores cuando se ven frenados por tantos factores. El límite de dos jugadores implica por sí solo que no pueden tener partidas por equipos, ataques sorpresa, ataques con combinaciones de varios robots… Como mínimo «One Must Fall: Battlegrounds» cambiará la forma en la que la mayoría de los desarrolladores de juegos de lucha entienden este género. No tengo ninguna duda de que éste es el modo en el que se harán en el futuro los juegos de lucha."

Se trata de una propuesta arriesgada, aunque todavía tendremos que esperar algún tiempo antes de comprobar si la sequía de buenos juegos de lucha para PC ha llegado a su fin.

D.D.F. / J.P.V.

Chase



I-Imagine es una joven compañía que lleva algo más de un año trabajando en su primer juego, «Chase», con el que pretenden ofrecer para nuestros ordenadores una buena dosis de conducción arcade al más puro estilo Hollywood. Hemos de avisar, eso sí, a los usuarios de consola que estén esperando el lanzamiento, que la versión de PlayStation, que había sido prevista en un principio, ha sido sustituida por una versión para XBox, y es que el tiempo pasa para todos…



Uno de los vehículos que la protagonista tendrá que conducir será esta motocicleta de gran cilindrada que podemos ver en la imagen.



El juego hará gala de interesantes efectos visuales, como por ejemplo el reflejo de la luz de los faros sobre el asfalto mojado por la lluvia.

A la Conquista de Hollywood

«Chase» es un juego acerca de los especialistas de Hollywood que podría definirse como una mezcla entre «Driver» y «Crazy Taxi». Aunque, básicamente, el objetivo principal de «Chase» es la realización por parte del jugador de las más arriesgadas acrobacias, la idea global de I-Imagine es hacer un juego muy variado en el que el objetivo sea rodar una película mientras se realizan acrobacias al estilo Hollywood. Cada misión dentro del juego representa un escenario individual dentro de una película, siempre con un director fuera de la pantalla que te va indicando lo que tienes que hacer. Así, por ejemplo, en una escena nuestra misión será conducir un gran camión con remolque incluido hasta chocarlo contra diez autobuses de la forma más espectacular posible. En otra conduciremos un coche descapotable mientras nuestro pasajero intenta saltar una escalera de cuerda que cuelga de un helicóptero en pleno vuelo. Dada su naturaleza el juego hará un gran énfasis en las explosiones, la conducción temeraria y, en general, en el caos más desbordado que os podais imaginar.



Las misiones de «Chase» estarán ambientadas en diferentes periodos históricos, algo que en un juego como éste resulta muy fácil de justificar sin necesidad de recurrir a argumentos enrevesados y confusos; al fin y al cabo Hollywood es fantasía.

Tu papel será el de Chase una nueva especialista femenina que se ha incorporado recientemente al negocio del espectáculo relegando a un segundo plano a Bane, el anterior "número uno". Como era de esperar, éste quiere volver a ser la estrella, así que intenta sabotear todas las escenas en las que participas. Un argumento, como se puede apreciar, con un aspecto muy competitivo en el que nuestro personaje tendrá que hacer valer su talento, por encima de las malas artes de Bane.

UNA AMBIENTACIÓN DE PELÍCULA

El juego incluirá un repertorio de cuatro ciudades, que en principio no pondrán ningún tipo de límites al movimiento del jugador. Cada una de estas ciudades representará una película diferente y estará compuesta por diez escenas a las que podremos enfrentarnos de manera no lineal. En concreto, para ca-



Los vehículos serán los primeros en sufrir las malas consecuencias de choques como el de la imagen.



El buggy será uno de los vehículos más rápidos y más manejables que tendremos ocasión de conducir.



Algunos elementos de los escenarios, por ejemplo los ventanales, podrán romperse con los choques.



En «Chase» habrá efectos climatológicos, como lluvia, y escenarios diurnos y nocturnos.



Un aspecto interesante del juego será el hecho de que cada uno de los vehículos disponibles se controlará de una manera diferente en función de factores como su tamaño, su peso o su maniobrabilidad.



La ambientación de cada una de las películas en las que se divide el juego estará cuidada con gran esmero en todos los detalles, pero especialmente en lo referente a los modelos de vehículos que podremos conducir.



En la película asiática podremos llegar a conducir esta divertida furgoneta de reparto de comida china.



Las ciudades en «Chase» ocuparán una extensión de hasta veinticinco kilómetros cuadrados, a escala.



En esta película, que está ambientada en los años veinte, las explosiones y disparos serán algo habitual.



El tráfico será un problema con el que tendremos que enfrentarnos en muchas de las misiones.

Peatones respondones

Aunque hemos comparado a «Chase» con «Driver» o «Crazy Taxi», lo cierto es que va a existir una importante diferencia entre estos juegos, ya que mientras que los peatones de los dos últimos se apartaban de un salto al acercarse los coches, los diseñadores de «Chase» están considerando la idea de permitir que estos sean atropellados para que inmediatamente después se levanten del suelo agitando un puño en la dirección en la que se aleja el coche. Al parecer los chicos de I-Image pretenden introducir una nota de humor en la permanente polémica acerca de la violencia en los juegos. Falta por ver si su idea obtiene el resultado esperado o, por el contrario, les estalla en las manos.

da nivel habrá tres grupos de tres escenas que podremos comenzar en cualquier orden; una vez completadas las nueve ganaremos acceso a una décima escena especial. Como es de esperar, dado el argumento del juego, las cuatro ciudades incluidas tienen conexiones cinematográficas: Los Estados Unidos en los años 20, una ciudad asiática colapsada por el tráfico (como en "Gran Golpe en la Pequeña China"), un escenario en Rusia en el estilo de las películas de James Bond y una ambientación post apocalíptica al más puro y reconocible estilo Mad Max. El tamaño de estas ciudades es actualmente de unos 25 kilómtetros cuadrados, aunque en principio el único límite a sus dimensiones lo fijará el tamaño de los discos duros.

Hay que destacar que esta diversidad de la que «Chase» hará gala en sus escenarios se extenderá también al propio sistema de juego, en el que I-Imagine está añadiendo diferentes variantes para intentar que sea lo más original posible. Por ejemplo, en el nivel de los años 20 habrá una escena que consistirá en perseguir un coche y, cuando consigas acercarte a una cierta distancia, el pasajero que monta contigo se asomará por la ventana y disparará contra él. En este caso se trata de una misión de lucha, ya que debes alcanzar y detener el coche objetivo y aunque no tendrás control sobre el pistolero, su puntería vendrá dictada por tu habilidad para mantener tu coche en línea con el vehículo perseguido.

La protagonista del juego será una especialista de cine que tendrá que realizar las más espectaculares y arriesgadas maniobras

También merece especial mención la gran cantidad de vehículos diferentes que incluirá el juego, todos ellos relacionados con la ambientación en la que aparecen. Serán, eso sí, vehículos totalmente inventados, ya que ninguna compañía de coches real ha accedido a que sus coches sufrieran desperfectos en los accidentes. Entre otros, «Chase» nos dará la oportunidad de conducir coches de policía, furgonetas de reparto, buggys, tranvías, motocicletas, camiones o grúas. Incluso se está considerando la opción de incluir algunos vehículos sin ruedas, como helicópteros o lanchas.

Dentro de la variedad del juego, algunos de sus misiones serán multijugador. En ellas tendremos que recorrer un escenario en el que se nos asignarán puntos en función de las acrobacias que consigamos realizar: saltos, giros, vuelcos… En este sentido, una de las características tecnológicas más interesantes del juego es un monitor incluido en su código que evaluará automáticamente las aptitudes del jugador. Así, si el programa considera que lo estás haciendo bien la dificultad del juego se irá incrementando de manera progresiva, mientras que en caso contrario obtendrás tiempo extra y la dificultad se verá reducida. Otros ejemplo de la avanzada tecnología del juego los encontraremos en el motor gráfico. Así, por ejemplo, todos los objetos del juego generarán sus propias sombras. De hecho hemos podido apreciar este efecto en una pequeña furgoneta que lleva una sombrilla encima. Ésta, no sólo generaba una sombra, sino que se esta sombra se iba moviendo sobre el vehículo a medida que éste se desplazaba. El resultado crea muchas expectativas sobre las posibilidades de «Chase». El tiempo dirá.

D.L.F. / J.P.V.

Dinamic: 18 años de Aventuras


LOS TEMPLOS SAGRADOS


YENGHT

Hubo una vez, hace mucho tiempo, una compañía pionera que decidió dedicarse a la ignota tarea de programar videojuegos, en un país donde sólo unos pocos cientos de personas disponían de ordenador. Era el "boom" de los 8 bits, el ZX-Spectrum, MSX, o Amstrad CPC, cuando los españoles sólo conocían las máquinas de "marcianitos" o el "comecocos". Fundada en 1984, Dinamic fue una de las primeras compañías de soft europeas, y también una de las más longevas. Muchos son los juegos que ya permanecen en la memoria colectiva de toda una generación: «Abu Simbel Profanation», «Fernando Martín», «Game Over», «PC Fútbol»... Desde sus inicios, Dinamic apostó por la creación de aventuras. Uno de sus primeros lanzamientos, «Yenght» (1984), fue una aventura conversacional, a la que siguieron otras como «Megacorp» (1987) o la mítica «Don Quijote» (1987). La vocación aventurera de la compañía la llevó a crear una división dedicada únicamente a este género, el sello AD –es decir, Aventuras Dinamic–, que puso en el mercado joyas del calibre de «La Aventura Original» (1989), «Jabato» (1989), «Los Templos Sagrados» (1991), y otras muchas. La muerte de las aventuras de texto no fue una excusa para que Dinamic abandonara el género. Así, a través de publicaciones como el periódico El Mundo, distribuyó clásicos como «Broken Sword I y II», «Igor Objetivo Uikokahonia» o «Lost Eden», por un precio inferior a las 1 000 pesetas. Como productora, patrocinó juegos de la talla de «Hollywood Monsters» o el reciente «Runaway». Es, sin duda, una irreparable pérdida para la industria del videojuego en España y, muy especialmente, para la comunidad aventura. Gracias, Dinamic, por todo lo que has hecho por nosotros. Sin duda, te echaremos de menos...


ATLANTIS III


MYST II: EXILE

Sombras

Hace apenas treinta días que nos congratulábamos con el creciente apoyo que las distribuidoras están dando a las aventuras, pero el mundo de los videojuegos es un universo vivo, y como tal, las compañías nacen y desgraciadamente mueren, arrastrando sentimientos y recuerdos. Este mes, el golpe ha sido especialmente doloroso: la mítica Dinamic ha cerrado sus puertas. Y no es la única mala noticia...

Resulta duro hacerse a la idea de que una compañía que ha permanecido con nosotros durante tres décadas diferentes, exhibiendo con orgullo la vitola de ser una de las casas de soft más antiguas de Europa, ha echado el cerrojo. Este hecho es especialmente grave para la comunidad aventurera. Desde su creación en 1984, Dinamic ha apoyado incondicionalmente al género, creando, publicando y patrocinando el desarrollo de innumerables aventuras de acción, conversacionales y gráficas. En uno de los recuadros adjuntos tenéis una breve descripción histórica de su enorme legado.



Pero, si recordar el pasado glorioso de la compañía nos trae tan buenos como dolorosos recuerdos, el disgusto es aún mayor, al analizar el gran número de aventuras gráficas que estaba preparando. Anunciadas para antes de que terminase el año, Dinamic tenía en cartera «Schizm», un clónico de «Myst III» ambientado en un planeta misterioso, y el peculiar «Gilbert Goodmate», que prometía devolvernos la puesta en escena y el desarrollo de clásicos como «Simon the Sorcerer». Es de esperar que L.K. Avalon y Prelusion, las compañías creadoras, busquen ahora una nueva distribuidora, pero pocas hay en nuestro país que tengan las agallas suficientes para publicar este tipo de programas...

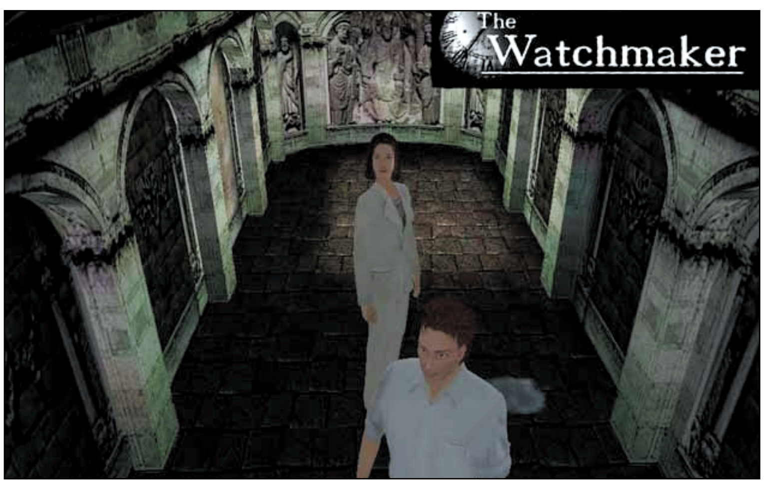
Si queréis saber lo que, posiblemente, nos vamos a perder, visitad:
www.gilbertgoodmate.com
www.schizm.com

La pérdida de Dinamic no acaba aquí. Muchas compañías españolas dependían de su patrocinio para crear sus juegos. Así, por ejemplo, Péndulo Studios ha anunciado que, de momento, no va a continuar desarrollando las versiones internacionales de «Runaway», y tampoco está claro si seguirá reponiendo el stock en España. ¿Queréis un consejo? Corred a la tienda de informática más próxima y adquirir el juego. Si acaba descatalogado, os perderéis una de las mejores aventuras gráficas que han aparecido en los últimos años.

Otro título que permanece en el aire es «The Westerner», la segunda parte de «3 Skulls of the Toltecs», desarrollada por Revistronic. Los últimos títulos de esta compañía fueron comercializados por Dinamic. Veremos lo que ocurre ahora con este juego...

Hay un famoso dicho que afirma que las desgracias nunca vienen solas. Y este mes, parece ser cierto. Al cierre de Dinamic hay que unir la desaparición de la web de referencia del género en nuestro país: El Paraíso de la Aventura. De momento, aún mantiene sus secciones con demos, parches, soluciones, etc., por lo que si necesitáis algo antes de que desaparezca definitivamente, visitad:
http://paraisoaventura.metropoli2000.com/

Aquellos que no puedan renunciar a su ración diaria aventurera, pueden recurrir a la excelente "Aventura y Cia" en:
http://aventuraycia.metropoli2000.com/



THE WATCHMAKER

SEAMOS OPTIMISTAS

La reunión de este mes está tomando un marcado tono lúgubre, así que nada mejor para animarse un poco, que adquirir algunas de las novedades ya disponibles. Desde hace unas semanas tenéis el retador «Myst III: Exile», sin duda, el mejor capítulo de la saga. A las virtudes de la primera parte –unos gráficos excelentes, un argumento complejo, unos inteligentes y desafiantes puzzles– se unen otras nuevas, muy importantes para agilizar el desarrollo, como son la posibilidad de mover la vista libremente en un ángulo de 360 grados, incluso mientras se visionan los vídeos y se habla con los personajes, muy bien doblados. Esta técnica proporciona una libertad de movimientos cercana a la de los arcades 3D. Presto Studios también ha añadido numerosos retoques a la jugabilidad, como una mayor lógica en los acertijos, posibilidad de resolver las distintas eras en cualquier orden, o la resolución de puzzles en el mismo lugar donde se manipulan, para que el jugador no tenga que realizar inútiles viajes por todas las islas. Aunque este tipo de juegos tiene sus detractores, ya que apenas hay personajes secundarios y diá-


MYSTERY OF THE DRUIDS



THE WATCHMAKER

logos, y todo se centra en la resolución de acertijos, si os animáis a explorar el mundo de «Myst III», disfrutaréis de una experiencia única. Los actores que intervienen en el juego son profesionales, destacando el personaje del "malo" Saavedra, interpretado por Brad Dourif, el mismísimo Lengua de Serpiente en la futura película de El Señor de los Anillos. Si –como El Gran Tarkilmar– optáis por adquirir la versión de coleccionista, también os llevaréis un CD con la espectacular banda sonora, otro con el "Cómo se hizo", y una guía de más de 200 páginas con mapas y todos los secretos del juego.



Tampoco debéis perder de vista a «Atlantis III» la saga más famosa de Cryo, con una puesta en escena similar a «Myst III», pero un desarrollo más centrado en la interacción con personajes y objetos, al estilo más clásico del género de las aventuras gráficas. Si os interesa, podéis encontrar más información sobre «Atlantis III» en este mismo número de Micromanía.

En el caso de que vuestros bolsillos estén llenos de agujeros, no tenéis excusa para perderos «The Longest Journey», la aventura más valorada de los últimos años, perfectamente doblada, al inconcebible precio de... ¡1 700 pesetas! Más barata aún es «King's Quest VII», unas míseras 895 pesetas. Friendware también ha lanzado «Odisea: La Búsqueda de Ulises» y «El Rey Arturo» a 2 995 pesetas. Si queréis apoyar al género, ya sabéis...

FUTUROS ÉXITOS

En las próximas fechas, nuevos retos están dispuestos a poner a prueba nuestra capacidad neuronal y nuestra experiencia

Este mismo mes, la compañía CDV planea lanzar fuera de Alemania –esperemos que también en España– «Mystery of the Druids», una espectacular mezcla entre «Broken Sword» y «Gabriel Knight III» que nos permitirá desvelar la leyenda de los druidas en los años 1000 y 2000, a través de dos protagonistas diferentes. Podéis descargar una nueva demo de este juego en: www.mysteryofthedruids.com

Más sorprendente aún es el anuncio de que Alcachofa Soft, que tiene en cartera dos aventuras gráficas de Mortadelo y Filemón, «El Escarabajo de Cleopatra» y «Operación Moscú», va a realizar un "remake" de «El Tesoro de Isla Alcachofa», publicada las pasadas Navidades, con nuevos gráficos a 1024x768, antialising, sincronización labial, y nuevos escenarios. Estos tres títulos saldrán, casi con toda seguridad, antes de que acabe el año. Más a largo plazo, Sharkbyte, creadores de «Morpheus», están preparando «El Cuarto Jinete», un inquietante título del que aún no se han desvelado más detalles.

TERCERAS PARTES

El correo de este mes está dominado por los fans que desean ver cumplido el viejo sueño de disfrutar de nuevas continuaciones. Enrique Ruíz pregunta cuando saldrá «Little Big Adventure III». Tal como él mismo nos cuenta, el juego fue anunciado por Adeline, ahora llamada No Cliché, pero su futuro no está nada claro. No Cliché fue comprada por Sega en 1997 para desarrollar juegos para la Dreamcast, como el decepcionante «Toy Commander». Tras la injusta ruina de la consola, No Cliché ha detenido sus proyectos, y está en proceso de reorganización. De lanzar nuevos títulos, según la nueva filosofía de Sega, es posible que sólo salgan para Xbox o Gamecube.

El anónimo Kazatz también nos ha escrito para que desempolvemos la bola de cristal y le confirmemos la creación de continuaciones. Veamos... «Broken Sword III»: Asegurada para finales del 2002; «Monkey Island V»: sin noticias, pero probable; «The Longest Journey II»: según su autor, como muy pronto en el 2004; «Day of the Tentacle II» muy probable, para el año que viene; «Grim Fandango II»: se rumorea que será la próxima aventura de LucasArts, pero, francamento, lo veo difícil.

Frente a estos aficionados que miran al futuro, hay otros que prefieren centrarse en el presente, y acabar las aventuras que aún se les resisten. Es el caso de Jorge Peralta, de León, que no sabe cómo disfrazarse de pirata en el olvidado «Rent a Hero». En primer lugar necesitas la capa, que puedes obtener peleándote con el asesino de la taberna. Después entra en el bosque, recoge un champiñón y frótalo en el arbusto, para obtener hojas venenosas. Quita el follaje de la oreja de la calavera de dragón, e introduce a Rodrigo en su interior. Coloca las hojas en el cerebro, y acaba así con los parásitos. El endriago matará a un malhechor, del que podrás conseguir un sombrero y el cibergancho pirata. Ya sólo te falta el pendiente, en posesión de Ranama, el adivino. Gracias al disfraz podrás entrar en Endavin y rescatar a la mujer del enano.

Con el buen sabor de boca que deja el rescate a una dama en apuros, damos por terminada la reunión mensual. ¡Hasta la próxima!

El Gran Tarkilmar

Sarien: Sierra para todos

¿Qué os parece disfrutar de las clásicas aventuras de Sierra en máquinas tan dispares como la consola Dreamcast, o los pequeños ordenadores de bolsillo Pocket PC? Pues bien, esto es ahora posible, gracias a un intérprete compatible AGI, llamado "Sarien". Prácticamente todos los títulos de Sierra de la década de los ochenta y principios de los noventa –las sagas de «Leisure Suit Larry», «King's Quest», «Space Quest», etc– empleaban un parser llamado AGI, que permitía desarrollar los juegos sin necesidad de reprogramar. "Sarien" es un intérprete que lee los ficheros AGI de las aventuras, donde se guardan las pantallas, los objetos, la secuencia de acciones, etc., y ejecuta el juego. El resultado es el mismo que si se utilizase el juego original, pero con una serie de ventajas añadidas, como una mayor resolución, sonido y coloración mejorados, uso del ratón en lugar del teclado, menús en relieve, y otras sorpresas. Además, al estar realizado en formato código abierto, está siendo convertido para ser usado en otras máquinas, como la consola Dreamcast, portátiles PocketPC, Linux, Amiga, etc...

Para usar "Sarien", tan sólo hay que coger ciertos ficheros de los juegos originales, colocarlos en ciertas carpetas, y arrancarlos después con el nuevo intérprete. Aunque el programa aún está en una fase de desarrollo, ya es posible probar las primeras betas.

Toda la información al respecto se encuentra en la web: http://sarien.sourceforge.net/

La opinión de los expertos


RUNAWAY

Sin prisa, pero sin pausa, «Runaway» comienza a escalar posiciones. Os recuerdo que podéis votar una vez al mes a las tres mejores aventuras que habéis jugado últimamente, para la lista de Las Mejores del Momento, y a las tres mejores de la historia, para el TOP 5. La primera recibe 5 puntos, la segunda 3 y la tercera 1. Muchos fans del Club como Joan Sen de Alicante o Alfredo Blázquez, desde Argentina, tienen la buena costumbre de votar todos los meses. ¡No dejéis que vuestros títulos favoritos queden en el olvido!

Las mejores del momento

- The Longest Journey
- Runaway
- La Fuga de Monkey Island
- Gabriel Knight III
- Grim Fandango

TOP 5

- Monkey Island II
- The Longest Journey
- Gabriel Knight III
- Grim Fandango
- The Dig

NOTA IMPORTANTE:

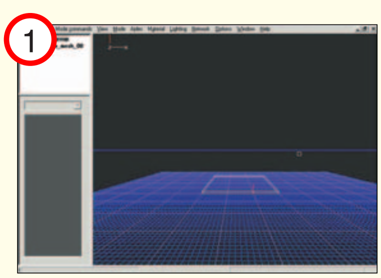
Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: **Hobby Press, S. A. MICROMANÍA**
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL: **clubaventura.micromania@hobbypress.es**

Max Payne (I)

Primero diseña, después dispara...

«Max Payne» se ha convertido, por méritos propios, en uno de los juegos del año. Más impresionante que los escenarios destruibles o el modo Tiempo Bala, es descubrir que TODO el juego se ha diseñado con el editor "MaxED", incluido en el CD. Su complejidad es casi tan demoledora como su potencia...

El "kit" de herramientas "Max-FX" incluye el editor de niveles "MaxED", el editor de partículas "ParticleFX" y el editor de pieles "ActorFX". Para intentar dar una visión general de todos ellos, Taller de Juegos dedicará dos entregas a diseñar un escenario con "MaxED".
En este primer artículo, nos centraremos en la construcción de paredes y texturas, así con en la ubicación de los enemigos. El segundo capítulo estará dedicado a aplicar la iluminación dinámica y la inteligencia de los enemigos. Por último, una tercera entrega nos servirá para dar un repaso a los espectaculares editores "Particle FX" y "ActorFX".
Para realizar esta guía se ha supuesto que todo el mundo ha leído el (breve) manual en formato HTML, incluido en el CD del juego.



Mediante la tecla F3, hemos creado las paredes de la primera habitación de nuestro escenario.

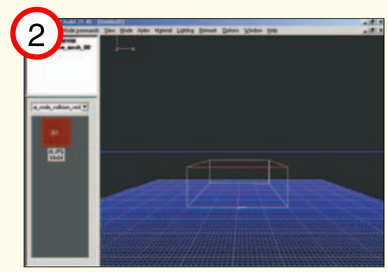
Igualmente, es recomendable descargar los últimos parches y los tutoriales oficiales, disponibles en la web
www.maxpayne.com/mods.
Dicho esto, ya sólo queda instalar las utilidades "Max-FX", y lanzarse a la aventura de crear un nuestros propios niveles...

EL ENTRAMADO FÍSICO

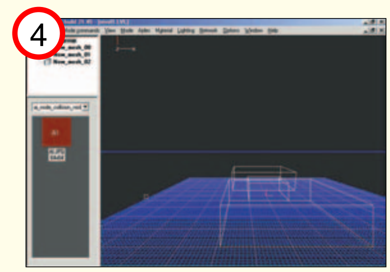
Vamos a comenzar diseñando un par de habitaciones conectadas por un pasillo. Arrancamos "MaxED", y observamos un mapa vacío, formado por un suelo plano de baldosas azules. Necesitamos materiales para construir las paredes, así que abrimos en menú "Material", seleccionamos la orden "Inset Materials from file" y elegimos el fichero "BasicRoom", que está dentro de la carpeta EXAMPLES.
Existen muchas formas de diseñar las habitaciones, pero nosotros vamos a emplear la más sencilla, a través del sistema Model, al que se accede pulsando la tecla F3. Un cuadrado aparece en el cursor. Pinchamos en una de las baldosas, y vamos picando en las esquinas de un rectángulo imaginario, hasta obtener la habitación. Para cerrar la trama, pulsar el botón derecho (1)
En "MaxED", las salas reciben el (curioso) nombre de "mesh".
Como vemos, el techo está a unos centímetros del suelo, así que hay que elevarlo. Pulsamos la tecla F4, para activar el modo Extrude, iluminamos después el techo con el cursor, y lo arrastramos con el botón izquierdo hacia arriba. (2)
Para poder usar la sala en un nivel, debe tener una salida. Vamos a aprovechar esta obligación para crear otra habitación idéntica, conectada por un pasillo. Para ello, pulsamos la tecla de Transformación, F5, y pinchamos en la sala original. En el menú "Edit", elegimos la orden "Copy", y después "Paste".
Obtendremos dos salas, una encima de otra. Seleccionamos la segunda y la colocamos donde nos apetezca. En este modo, es posible mover las salas a nuestro antojo, para ajustar así su posición. (3)
Necesitamos crear el pasillo. Éste será una nueva sala más estrecha, situada entre las dos principales. Por tanto, pulsamos la tecla F3, la diseñamos, empleando la rejilla para encajarla perfectamente entre ambas, y pulsamos F4 para elevar el techo. (4)

AGRUPACIÓN DE SALAS

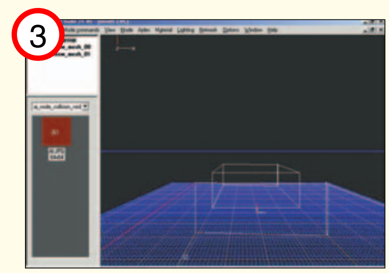
Puesto que cada estancia debe contener una salida, de forma obligatoria, vamos a agrupar las tres habitaciones en una, y así sólo debemos colocar una puerta "oficial".
Entramos en el modo Transformación, con la tecla F5, y seleccionamos una sala grande.



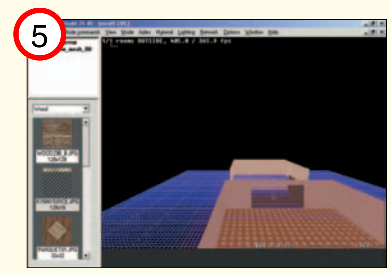
Para elevar las paredes de la habitación basta con arrastrar la línea del techo hacia arriba.



En la imagen pueden verse las dos habitaciones que hemos hecho, conectadas por un pasillo.



Mediante la copia y pegado, hemos conseguido crear dos salas totalmente idénticas.



Para aplicar una textura en la habitación, basta con seleccionarla en la columna de la izquierda.

Pulsamos la tecla "U", y pinchamos en el pasillo. Así habremos unido estas dos habitaciones. Repetimos la operación seleccionando la otra sala, la tecla "U", y el pasillo, para obtener un único "mesh".

LAS TEXTURAS

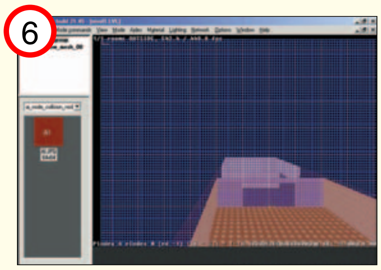
Si queremos colocar las texturas que darán vida a las paredes, debemos desactivar el modo Rejilla. Esto se consigue quitando la marca de la opción "Wireframe", en el menú Mode.
Las texturas disponibles se muestran en la columna de la izquierda. Pueden seleccionarse distintos grupos mediante el menú emergente. Para colocarlas en las salas, activar el modo Textura, con la tecla F6, pinchar en la piel elegida, y colocarla en el suelo o paredes, haciendo un "clic" con el botón izquierdo. (5)

LAS SALIDAS

Ha llegado el momento de colocar las puertas. Es importante ajustar bien los planos, para que no sobresalgan. Por tanto, activamos el modo Mover Rejilla, con la tecla F12, y después pulsamos la tecla "2" para que la rejilla quede en posición perpendicular al suelo. Luego con las teclas "RePag" y "AvPag" la movemos, hasta colocarla justo encima de la pared donde va a estar situada la puerta. (6)
El lugar elegido puede no coincidir con una pared. Nosotros hemos optado por la mitad del pasillo. Activamos el modo Creador de Salida con la tecla F7, y pinchamos en las esquinas de la pared imaginaria, dentro del pasillo, usando la rejilla como guía. Si todo ha ído correctamente, aparecerá el mensaje: "Mesh is separated into two by exit". (7)

LAS ENTIDADES

La estructura física de las salas ya está completa, pero aún quedan por colocar algunas entidades, que indicarán al juego donde comienza el jugador, y otros parámetros.
Para ocultar la rejilla, pulsamos la tecla F12 y, a continuación, la tecla "R".
Necesitamos fijar el punto de partida del jugador. Pulsamos la tecla F3, colocamos el pequeño cuadrado en el lugar elegido, y pulsamos la tecla "N". En el menú emergente, seleccionamos la orden "Jumppoint", y dejamos el resto de opciones por defecto. (8)
Es posible añadir armas y objetos utilizando el mismo sistema. Para ello, en lugar de elegir "jumppoint", habrá que optar por "Level item".
Despuès en la nueva ventana, seleccionamos la solapa "Entity" y elegimos las armas y objetos a incluir en el nivel. Para añadir enemigos, usar la opción "Enemies" del mencionado



Para ajustar la salida a la pared, es conveniente usar una rejilla como la de la imagen, que nos sirva de guía en el entramado tridimensional.

menú. (9) Para agrupar todas las entidades de una sala, hay que pulsar la tecla F5 y, a continuación, la tecla "E".

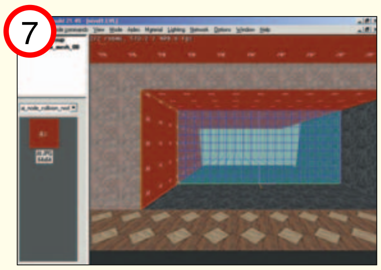
LAS PRUEBAS

Una vez que se ha completado todo el proceso descrito anteriormente, llega el momento de probar el nivel. En primer lugar, hay que guardar el mapa con la orden "Export X_LevelDB" del menú File. Nosotros hemos elegido el nombre NIVEL1.LDB.

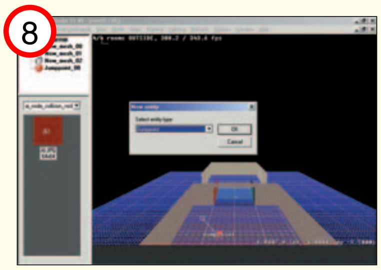
Para poder usar el escenario, hay que modificar una serie de ficheros, y compilar después todo con el programa "RasMaker", tal como se explica con detalle en el recuadro adjunto a este texto. Es un proceso relativamente complicado, así que os aconsejamos que lo leáis con mucha atención.

Ahora sólo queda arrancar el juego, y disfrutar con las excelencias de nuestra creación. Que tengáis buena caza...

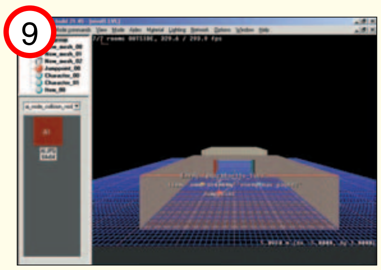
J.A.P.



Colocamos la salida en mitad del pasillo, marcando sus esquinas después de pulsar la tecla F7.



El término "Jumppoint" sirve para indicar el lugar donde el protagonista comienza la partida.



Los enemigos y también los objetos se colocan de la misma manera que el punto de partida.

DOMINA LOS FICHEROS

Para jugar a los niveles personalizados, es imprescindible dominar el complejo sistema de ficheros y herramientas asociadas a "MaxED". Puesto que en el manual no queda nada claro, esta es una breve explicación más sencilla: Los distintos archivos que componen un MOD de "Max Payne" se agrupan dentro de un fichero con extensión .MPM, que debe ser manipulado con una herramienta llamada "RasMaker". Este programa se encuentra dentro de la carpeta MAX-FX Tools, en Archivos de Programa. Para que nuestro MOD funcione perfectamente, debe conservar una compleja estructura de ficheros: dentro del directorio de Max Payne, debe existir una carpeta llamada DATA. Dentro de ésta, otra llamada DATABASE. A su vez, ésta contiene las carpetas individuales: LEVELS para los niveles, SKINS, SOUNDS, WEAPONS, y así hasta más de una veintena. Puesto que recordar esta estructura es complicado, la mejor opción consiste en descomprimir los ficheros .RAS que contienen el juego, y copiar su estructura a nuestro MOD. Puesto que "RasMaker" sólo funciona con parámetros, debe estar presente en la carpeta donde se usa, así que hay que copiar los ficheros RASMAKER.EXE y RL.DLL que están en la carpeta RASMAKER, dentro de la carpeta donde hemos instalado "Max Payne". A continuación, pinchar en la orden "Ejecutar" del botón Inicio y, a través del icono "Examinar", buscar el archivo RASMAKER.EXE dentro de la carperta MAXPAYNE. Al pinchar en él, aparece en la línea de comandos. Colocar el cursor al final del todo, después de las comillas, y añadir: -x x_data.ras. (10)

De esta manera, "RasMaker" descomprirá el archivo X_XDATA.RAS dentro de la carpeta DATA. Repetir la operación con cada fichero con extensión .RAS del directorio MAXPAYNE, es decir, acceder al botón Ejecutar, buscar RASMAKER.EXE y añadir al final: -x nombre-fichero.RAS, donde el nombre de fichero es el resto de archivos .RAS de la carpeta. Una vez completada la operación, hay que mover a otro lugar todos los archivos.RAS, pues están descomprimidos en DATA, y no pueden aparecer duplicados. Después debemos entrar en la carpeta DATA y contemplar la estructura de los ficheros, para mantener la misma estructura en nuestro MOD. Comenzamos creando una carpeta llamada MISMODS en el directorio raíz del disco duro. Cuando necesitemos guardar nuestros niveles, observamos que en la carpeta DATA del juego original éstos se guardan en DATA/DATABASE/LEVELS. Por tanto, debemos crear el mismo árbol dentro de MISMODS. Los niveles físicos los vamos a guardar en la carpeta MISNIVELES, dentro de LEVELS. Copiar a MISNIVELES el nivel ejemplo creado en esta primera entrega, NIVEL1.LDB. Ahora necesitamos informar al juego de que queremos que ejecute nuestro nivel. Esto se consigue añadiendo una cadena de parámetros con formato: [Nombre_del_mapa]

{

}

dentro del fichero LEVELS.TXT. En lugar de teclear todo, lo mejor es coger un nivel del juego, y modificarlo. Por tanto, copiamos el archivo LEVELS.TXT de la carpeta LEVELS original a la carpeta LEVELS de MISMODS. Con cualquier procesador de textos abrimos el fichero y buscamos la cadena [Startup_Level]. Sólo vamos a modificar las primeras órdenes. Son las siguientes:

```
[startup_level]
{
        [Properties]
        LevelName        =   "Startup";
        Directory        =   front_end;
        Level            =   startup_level.ldb;
```

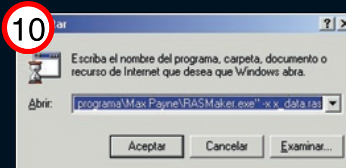
Debemos usar nuestros nombres, es decir, cambiarlas por:

```
[startup_level]
{
        [Properties]
        LevelName        =   "Mapa Micromanía";
        Directory        =   misniveles;
        Level            =   nivel1.ldb;
```

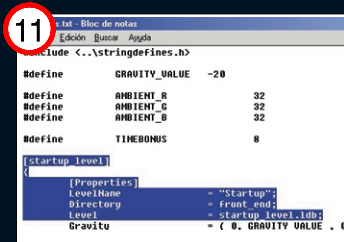
Así informamos al juego del nombre de nuestro nivel, y de la carpeta donde está guardado. No se pueden usar "espacios". Para añadir nuevos niveles, modificar los siguientes bloques de mapas que se encuentra debajo de éste. Finalmente, grabar el fichero LEVELS.TXT con los nuevos datos. (11)

Ya tenemos todo preparado para crear el MOD, con nombre MIMOD.MPM. Copiamos los ficheros RASMAKER.EXE y RL.DLL que están en la carpeta RASMAKER, dentro de la carpeta MISMODS. Pinchar en la orden "Ejecutar" del botón Inicio y, a través del icono "Examinar" buscar el archivo RASMAKER.EXE dentro de la carpeta MISMODS. Al pinchar en él, aparece en la línea de comandos. Colocar el cursor al final del todo, y añadir: -a data mimod.mpm. Al pinchar en "Aceptar", se creará MIMOD.MPM, que copiaremos a la carpeta MAXPAYNE. Borramos o movemos a otro lugar la carpeta DATA del MAXPAYNE, para que no interfiera con nuestro MOD, y volvemos a copiar los archivos .RAS que habíamos movido al principio, a su ubicación original, en la carpeta MAXPAYNE.

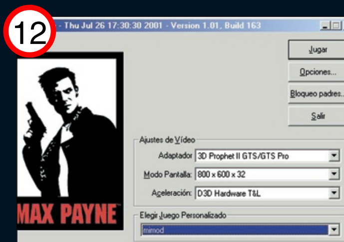
Ya sólo queda arrancar el juego en modo Developer. Esto se consigue pinchando en la orden "Ejecutar" del botón Inicio y, a través del icono "Examinar", buscar el archivo MAXPAYNE.EXE dentro de la carpeta MAXPAYNE. Al pinchar en él, aparece en la línea de comandos. Colocar el cursor al final del todo, y añadir: -developer. Se abrirá una ventana donde podremos elegir nuestro MOD, en el apartado "Elegir juego personalizado". Arrancamos el juego, seleccionamos nueva partida, ¡y ha jugar! Ha costado trabajo, pero el esfuerzo, sin duda, merece la pena... (12) (13)



Para desgracia del usuario medio, "RasMaker" sólo funciona mediante parámetros.



Estas son las líneas que debemos modificar.



En la última línea de la ventana de arranque se puede ver la selección de nuestro mapa, MIMOD.



Aquí tenemos el nivel creado, en plena partida. No tenemos mucho futuro como decoradores de interiores.

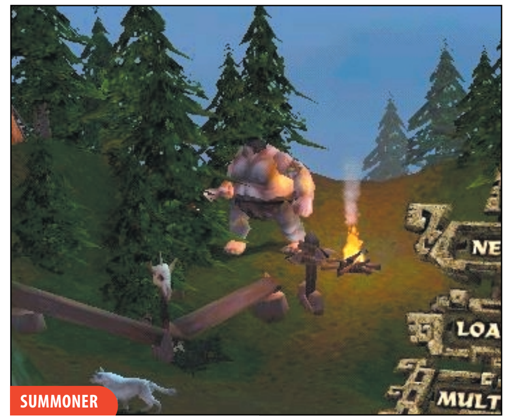
Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Sesión Otoñal

El crujido de las hojas marrones acompaña los pasos de los últimos rezagados, y las primeras ráfagas de un viento frío se cuelan discretamente en el interior de nuestra reunión, en donde los aventureros hablan de sus viajes y comparten sus experiencias sobre territorios desconocidos y criaturas de la oscuridad.



SUMMONER



SUMMONER



SUMMONER

Una reunión que cabe calificar de otoñal, aunque no por la edad de los aforados, que de todo hay, sino por la estación del año en que transcurre. Y es que esta es una época en la que uno siente el ansía de acometer nuevos proyectos. Y Nada mejor para ello que el recién publicado «Arcanum», uno de esos juegos que llevábamos esperando desde hace tiempo, y que por fin sale de la lista del último párrafo.

«Arcanum» nos ofrece un mundo sorprendente, donde los extremos se tocan, donde la magia y la tecnología conviven, y ambas pueden ayudar (u obstaculizar) en las vidas de sus habitantes. Merece la pena echar un vistazo al inusual contraste que «Arcanum» nos ofrece, y del que seguro que tendremos oportunidad de debatir largo y tendido, más adelante.

«Summoner» es otro excelente JDR para quien se quiera introducir en densas aventuras repletas de giros inesperados y lugares exóticos por explorar. Los poderes del héroe son de lo más atractivos del juego, ya que le permitirán invocar desde una tímida niebla hasta un poderoso samurai de luz.



Y junto a esta reciente, y jugosa, oferta, se mantienen vigentes varios JDRs, entre los que cabe destacar «Baldur's Gate II», con su ampliación «Throne of Bhaal», y «Wizards and Warriors». Ambos garantizan longevas dosis de entretenimiento. Para los que esto les parezca poco, siguen en pie los retos que plantean «Evil Islands», «Might and Magic» o «Icewind Dale», con su expansión: «Heart of Winter».

Por cierto, ya en la parte dedicada a futuribles, hay varias bajas, por motivos diversos. La más sonada, sin duda, es la de «Torn», el apetecible proyecto de Black Isle. Las otras dos son por mejor motivo: «Arcanum», que como ya hemos explicado antes, está terminado y publicado en España, y «Pool of Radiance II», ya publicado allende nuestras fronteras (aunque parece que con algunos problemas).

OTROS MANÍACOS

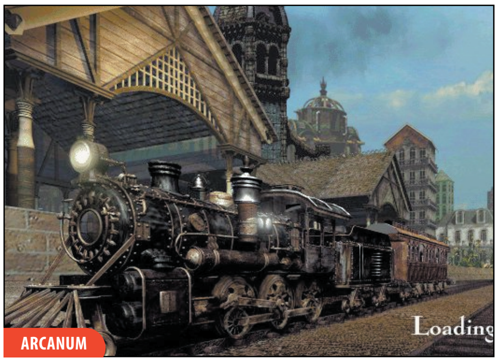
Comenzamos a la última, ya que la intervención de Adrián Alvarez Polegre, de Icod de los Vinos (Tenerife), que se refiere a un juego, más bien, una ex-

CalabozoLISTA

Sigue la alternancia entre «Baldur's Gate II» y «Wizards And Warriors», aunque en esta ocasión existe gran diferencia de votos entre el primero y segundo, lo que no venía ocurriendo en los últimos meses. Es tan amplia dicha diferencia que deja un hueco intermedio para que «Baldur's Gate» ascienda a la segunda posición y consolide el predominio de esta saga sobre el resto de juegos de rol.
Y también es emocionante la lucha por el cuarto y quinto puesto, que en esta ocasión corresponde a «Summoner» y «Evil Islands», que mantienen una lucha cerrada entre ellos, que se salda con la ventaja de «Evil Islands», lo que vuelve a dejar a «Summoner» en la quinta plaza.
Apasionante promete ser el recuento de votos del próximo mes, pese a la gran ventaja cosechada en éste por «Baldur's Gate II», pues no parece que «Wizards and Warriors» ni «Summoner» ni «Evil Islands» ni tampoco el recién publicado «Arcanum», se lo vayan a poner fácil. Da gusto que haya tanto juego de nivel. ¿No os parece?

Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Baldur's Gate II
2.-	Baldur's Gate
3.-	Wizards and Warriors
4.-	Evil Islands
5.-	Summoner



ARCANUM


EVIL ISLANDS


HEART OF WINTER

tensión, recién sacada del horno. En concreto, a la de «Baldur's Gate II», que como sabéis atiende al nombre de «Throne of Bhaal». Es aquí donde está nuestro compañero, en un "frustrante atasco". Pues bien, el problema es éste: En el cuarto nivel del Torreón del Vigilante (donde hay un tal Carston dentro de una máquina, que se autoproclama Jefe del Nivel), Adrián ha revisado todo, ha acabado con todo bicho viviente, dragón rojo y semiliche incluidos, y tiene en su poder una yesca y pedernal y tres aceites de distintos colores (azul, púrpura y rojo) que, según comenta, sirven para encender las seis antorchas que hay delante de la única puerta que no ha abierto. Según se desprende de unas notas manuscritas escritas por un tal Lum el Loco, lo que debería hacer es encender las antorchas con unos determinados colores en un determinado orden, pero tales notas son imposibles de entender, con lo que Adrían no consigue abrir la dichosa puerta. Y aquí es donde entramos nosotros: ¿alguien le puede ayudar?



En cuanto a la puntuación para la Calabozolista, los puntos de Adrián quedan muy distribuidos, ya que dedica dos a su preferido, el protagonista de todos sus desvelos, «Throne of Bhaal», y uno a: «Baldur's Gate II: Shadows of Amn», «IceWind Dale», «Wizards and Warriors» y, por último, «Summoner».

Y seguimos con juegos candentes, ahora «Summoner». Enrique Álvarez, de Madrid, confiesa ser un neófito en estos asuntos, pero aparentemente está disfrutando bastante con esta aventura. Su cuestión parece simple, pero tiene miga: cerca de un pozo, en la Ciudad Vieja de Lenele, hay un tipo quejándose amargamente de que su hija perdió su muñeca de trapo y que, sin ella, enfermará y morirá irremediablemente. No merece la pena entrar en disquisiciones sobre la naturaleza de la relación causa–efecto entre ambos sucesos. El caso es que la muñeca se cayó por el pozo, y el hombre ya no puede hacer nada para recuperarla.

En fin, es facilito. Se mete uno en las alcantarillas y seguro que por allí está el pozo que andamos buscando con tanto empeño. Bien, esto pensaba Enrique al principio, pero una vez allí, no es capaz de encontrar el juguete por ningún sitio, aunque confiesa no haber sido capaz de abrir una de las rejas de la alcantarilla, en concreto la que queda cerca de la entrada a la que se llega con Flece.

Tal y como sospecha Enrique, la muñeca (junto a otras cosas también muy interesantes) está más allá de esa puerta, por lo que su problema se reduce a abrirla. Pues bien, la palanca que hace esto se encuentra en la zona que hay enfrente de las ruedas que mueven los golems para abrir el acceso al resto de las alcantarillas, esto es, al otro lado de ese pasillo. Para llegar allí hay que ir, ya que no se puede saltar, dando la vuelta por las cámaras altas. Con esto espero que no tengas problemas, ni para la muñeca, ni para otras cosas que encontrarás allí.

Momento para dar fin a nuestra cálida reunión y para volver a dirigir nuestras pasos hacia la aventura, antes de que el invierno se nos eche encima definitivamente. El próximo mes, más.

Ferhergón

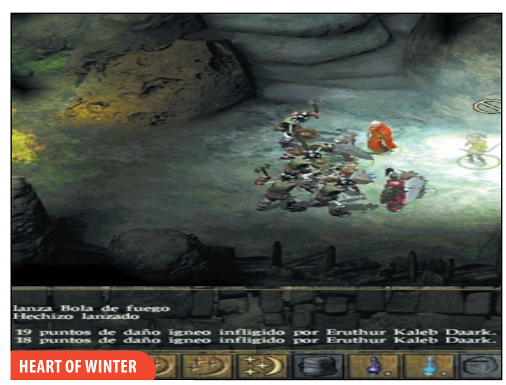
HACE DIEZ AÑOS...

Ante la continúa avalancha de cartas sobre lo que era y no era un JDR, se proponían una serie de rasgos o notas que debían ser cumplidos por un juego para esta consideración: territorio extenso, grupo de diferentes héroes, posibilidad de mejora de los héroes y sistema de combate influido por las habilidades de los héroes. Cómo ha llovido desde entonces... Se completaban determinados consejos sobre «Elvira», que hasta el momento sólo se habían dado en forma de críptica pista. Y se anticipaba cómo conseguir la Sexta llave. «Drakkhen», «Megatraveller» y «Bloodwych» concentraban la atención de los maníacos, incluyendo diversos consejos para orientarse en el primero.


ARCANUM



EVIL ISLANDS



HEART OF WINTER

Estrategias de combate para Baldur´s Gate II

Hace un par de meses se recibía un SOS de un tal Bruno, alías el Zombie, para conocer estrategias de combate que le permitieran derrotar a Kagraax el Liche, y a los dragones rojo y negro. De entre todas las sugerencias recibidas, a continuación incluimos la de Manuel Fernández:

-Combate con Kagraax: La dificultad proviene de que, tras mutar a Liche, comienza a lanzar hechizos de "Cautiverio", que no se pueden evitar, con el agravante de que si encanta al personaje principal, el juego termina. El hechizo Cautiverio se puede contrarrestar con el de Libertad, del que conviene aprovisionarse bien en los templos.

En todo caso, lo que recomienda Manuel es utilizar un pergamino de Inmunidad a Magia en el personaje principal, pergamino que confiesa no recordar dónde encontró, con lo que podréis atacarle a salvo del Cautiverio.

Obviamente, esto hay que hacerlo después de que mute Kagraax. Otra posibilidad es atacar a Kagraax sólo con el resto de los personajes, dejando al principal a salvo, fuera de la sala.

-Dragón rojo: Como no ataca de forma inmediata, Manuel aconseja un método bastante "indigno", según sus propias palabras. Consiste en utilizar el ladrón para poner trampas a su alrededor; tras esto, se sale de la habitación, se descansa y se repite el proceso, hasta que nos quedemos satisfechos. Luego se despierta al dragón que, en cuanto se mueva mínimamente, perecerá entre tanta mina.

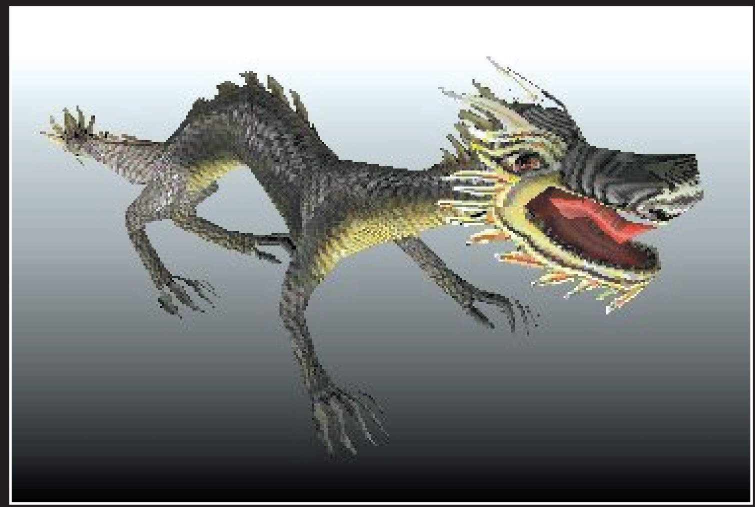
-Dragón negro: Este dragón lanza al comienzo del combate muchas inmunidades, por lo que hay que reducirle antes de nada la resistencia mágica, con el hechizo homónimo. Un par de veces es suficiente. A continuación, los magos le han de lanzar hechizos de proyectil mágico, que le harán bastante daño gracias a la previa reducción de resistencia, mientras los guerreros le distraen. Han de usar armas +3 para que sean efectivas. (Por ejemplo, Cashomir +5, que da el dragón rojo).

Pues ahí quedan los consejos que nos manda este maníaco. Decir también que agradecemos todas las cartas recibidas sobre este tema. Seguid así.

ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN



Este mes os ofrecemos una guía especial del nuevo continente de la expansión de «Ultima Online: Third Dawn». Gracias a ella podréis conocer con más detalle todos los accesos y particularidades de cada una de las nueve zonas de Ilshena; además hemos incluido una serie de recomendaciones muy útiles para sobrevivir en las mazmorras, y una completa descripción de algunos de los nuevos seres con los que os encontraréis.



GUÍA RÁPIDA DE ILSHENA

EXPLORA EL CONTINENTE OLVIDADO

Durante más de mil años el poderoso mago Mondain controló Sosaria gracias al poder de la Gema de la Inmortalidad. Cuando un extranjero proveniente de las estrellas llegó y mató a Mondain, rompiendo la gema en incontables trozos, terminó la edad de la oscuridad para casi todo Sosaria, excepto para Ilshenar. La magia de la gema encarceló a este continente, aislándolo del resto del mundo, y la oscuridad y el caos continuaron diezmando las vidas de sus habitantes, hasta que no quedó en pie ni un solo ser humano en la zona. Ilshenar se convirtió así en el destino de numerosos seres malignos que encontraron su hogar en estas tierras. Han tenido que pasar cientos y cientos de años para que un mago de Sosaria logre destruir el poderoso bloqueo de la Gema de la Inmortalidad y, mediante el sistema de moonstones, permitir el paso de los héroes a este continente que ha permanecido tanto tiempo en el olvido para el resto de Britannia. Es hora de devolver la luz a Ilshenar.

VIAS DE ACCESO

Para entrar en Ilshenar, tendremos que hacer uso de las moonstones, desde ellas podremos acceder a cualquiera de los shrines del continente nuevo. Esto facilita enormemente nuestra labor, ya que si no podemos acceder a un shrine por los caminos convencionales siempre podremos ir a otro más accesible y utilizar su moonstone. Otro factor a tener en cuenta es que Ilshenar posee las mismas restricciones que Trammel, por lo que el pvp (el enfrentamiento entre jugadores humanos) estará prohibido. Pero a diferencia de Trammel, en Ilshenar no encontraremos lugares seguros donde la guardia nos proteja de los ataques, tan sólo algún que otro campamento de gitanos, perdido a lo largo y ancho del extenso continente, donde podremos comerciar con los mercaderes.

Hemos estructurado la guía rápida en tres apartados: mazmorras, seres únicos y zonas, para que su consulta sea más sencilla. Este es un continente peligroso, que ha permanecido gobernado durante mucho tiempo por las fuerzas del mal y hay que moverse con mucho cuidado. Esperamos que la información que os proporcionamos en esta guía os ayude a sobrevivir.

Almogaver

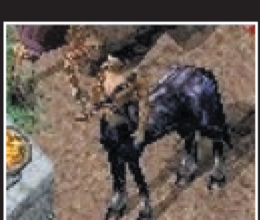
SERES ÚNICOS

Black Widow



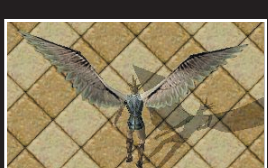
Nuevo tipo de araña, de color negro. Más duras que una araña gigante, aunque no llegan a igualar a las dread spiders.

Centaur



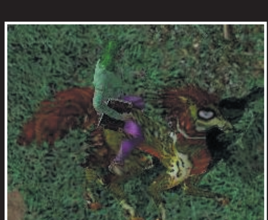
Los conocidos centauros de la mitología clásica: Seres mitad hombre, mitad caballo. Son famosos por su increíble velocidad y por su maestría con el arco. Su alineamiento es neutral.

Ethereal Warrior



Son ángeles vivientes en la tierra. De alineación benigna, atacarán a los seres malvados sin dudarlo. También atacarán a cualquier dragón o pesadilla que vean, aun cuando sean seres domados por un jugador. Se pueden encontrar en la isla situada en el lago del sudeste.

Kirin



Uno de los seres más atractivos de la nueva expansión. Este ser, domable, cuenta con una gran fuerza y grandes habilidades mágicas. Sólo los personajes masculinos pueden intentar montarlos.

Pixie



Son pequeñas criaturas extraídas de los cuentos de hadas. Se encuentran en el bosque al sur del lago del sudeste de Ilshenar. Cuentan con grandes habilidades mágicas y atacarán con todas sus fuerzas a cualquier ser maligno que se encuentre cerca de ellas.

Unicornio



Otro de los grandes esperados por los jugadores de «Ultima». El unicornio sólo puede ser domado y montado por personajes femeninos. En libertad atacará a los seres con karma negativo.

LAS MAZMORRAS





Lizard Passage
Localización: Sudoeste del continente. Este paso da acceso a diversas zonas donde podremos encontrar lava lizards, wyverns e, incluso, a un ancient wyrm.

Mushroom Cave
Localización: Se encuentra al oeste del templo de la espiritualidad. Poco se sabe de esta mazmorra, ya que casi todos los aventureros que se han adentrado no han vuelto a ver la luz del día. Se rumorea que puede estar habitada por hombres hongos muy poderosos.

Rat Cave
Localización: Noreste del templo del sacrificio. Esta mazmorra cuenta con dos niveles y se encuentra bajo tierra. Sus habitantes son elementales de tierra, lava lizards, hombres rata y el peligrosísimo skeletal dragon.

Spider Cave
Localización: En el interior de una montaña al norte del lago del Sudeste de Ilshenar.
Mazmorra con dos niveles, en el segundo se encuentra el transportador que lleva a Reg Volom. Sus habitantes son dread spiders, giant black widows, giant spiders, terathans warriors y terathan matriarchs.

Ankh
Localización: Sudoeste de Ilshenar. Una de las mazmorras más extensas del continente y con un gran abanico de monstruos diferentes. Consta de tres niveles y en ella encontraremos todo tipo de no muertos, elementales, npc's malignos, dragones, centauros, así como pesadillas, kirins o serpentine dragons. Un lugar al que conviene ir muy preparado.

Blood
Localización: Al este del templo de la espiritualidad. Pequeña mazmorra de un solo nivel y con una temática, como su propio nombre indica, sangrienta. Está poblada por Balrons, elementales de sangre, perros del infierno, succubus e imps.

Rock
Localización: En las montañas al este del desierto. Mazmorra de estructura laberíntica poblada por todo tipo de npc's malignos, no muertos, elementales y stone gargoyles.

Sorcerers
Localización: Sur del templo del valor. Extensa mazmorra comprendida en 5 niveles con un gran elenco de monstruos como habitantes. Encontraremos todo tipo de elementales, esqueletos, npc's malignos, gazers, perros del infierno, wyverns y stone gargoyles.

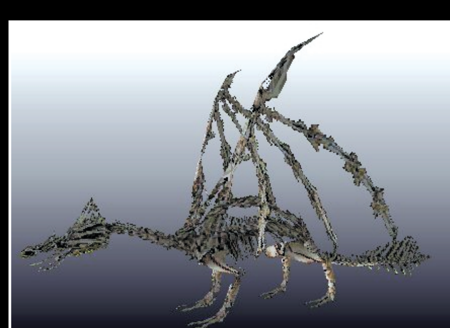
Spectre
Localización: Reg Volom. Quizás la mazmorra más pequeña de toda Sosaria. Cuenta con un minúsculo nivel que sólo se encuentra habitado por shades y spectres.

Wisp
Localización: Al oeste del templo de la honestidad. Con un total de ocho niveles, esta mazmorra es la que más tiene que ofrecer en todo Ilshenar, siendo su decorado uno de los más cuidados del continente. Al principio resultará engañosa, ya que aunque en el primer nivel no encontraremos ningún monstruo y todo indicará que estamos en un lugar apacible, al llegar al segundo nivel comprobaremos nuestro error. Su población está comprendida por npc's malignos, no muertos, balrons, ettins, cyclopean warriors, wisps y titanes.

Serpentine Dragon
Este dragón tiene su residencia habitual en el paso que lleva de la ciudad de Mistas a la mazmorra del Ankh. Tiene la habilidad de poner a los dragones domados que se encuentren con él en contra de sus propios amos, lo que como os podéis imaginar tiene funestas consecuencias. A pesar de que el Serpentine Dragon posee karma positivo, desgraciadamente atacará a cualquier ser que se cruce en su camino, así que mucho cuidado con esta criatura.

Succubus
El sucubbus es un demonio de sexo femenino, extraído de la mitología nórdica para «Third Down». Son famosas por engañar a los hombres, seduciéndolos con su hermosa apariencia, para luego matarlos y devorarlos sin ninguna piedad. A pesar de lo frágil de su aspecto, cuentan con una gran fortaleza y poder. Por si esto fuera poco, añadiremos que alrededor de ellas hay un aura de daño de hasta dos metros de alcance.

Skeletal Dragon
Sin duda, uno de los dragones más duros de Sosaria, que cuenta con la habilidad de invocar no muertos en su auxilio. Además, al igual que el Serpentine Dragon puede provocar que los dragones domados ataquen a sus maestros.



Ultima Online: **Third Dawn**

Hola, amigos de Micromanía, os escribo este e-mail porque después de ver el Punto de Mira sobre «Ultima Online» que habéis realizado, he decidido lanzarme al mundo de Sosaria y tratar de conseguir alguna hazaña épica que quede grabada en los anales de la Historia. Pero se me han presentado una serie de grandes dudas que ni siquiera me permiten dormir por la noche (¡que horror!). Bueno, me preguntaba si para jugar a «Third Dawn» hace falta tener el original, es decir; el antiguo; ya sé que habéis comentado algo en el artículo pero cuando he visto que vale unas 4 000 pelas (casi 24 euros...) me ha sorprendido lo barato que es (últimamente el mercado está muy caro...) aunque de todas formas creo que luego hay que pagar una cuota mensual (si me podéis decir cuánto es más o menos...). También querría saber si hay alguna dirección de Internet donde se hable de anécdotas de «Ultima Online», como las que contáis en la editorial del numero 80. Pues eso es todo, la verdad no eran dudas tan terribles. Un saludo

Alioli00

Hola, Alioli00, respondiendo a tus preguntas decirte que para «Third Dawn» no necesitarás ninguna versión anterior. El motivo de su bajo precio es que luego, para jugar, deberás pagar una cuota mensual de unos 10 dólares. Con respecto a las anécdotas de «Ultima Online» puedes encontrar un buen número de ellas en la propia Zona Online, en nuestra sección de curiosidades, y te garantizamos que algunas son realmente interesantes.



Liga **Delta Force**

Hola, soy un jugador de «Delta Force» y os escribo porque se va a organizar la segunda liga española de dicho juego en sus tres versiones y me gustaría que dejaseis constancia de ello en la revista para darlo a conocer. La anterior liga fue un éxito, en la que participaron ocho clanes españoles y más de cien jugadores, y proporcionó muchas horas de entretenimiento y diversión a todo el mundo. Me gustaría que hablaseis de la liga para que la gente que juega a «Delta Force» o a cualquier otro juego online, y le apetezca participar, tenga la oportunidad de hacerlo. Así no sólo aparecerían en vuestra sección los juegos de siempre: «Everquest», «Half-life», «Counter Strike» etc... que pienso que la saga «Delta Force» es muy buena y que la tenéis un poco olvidada. Para mas información os remito a la página www.deltaforcespain.com
Nada más, un saludo y mi enhorabuena por la revista que sigo desde hace mucho tiempo.

Blade / Foe (Juan Carlos Núñez)

Anotada queda la liga de «Delta Force» de la que nos ha informado Juan Carlos. Animamos a todos aquellos poseedores del juego que quieran demostrar sus habilidades, a que se inscriban en la liga y den lo mejor de sí mismos. Mucha suerte.

NUEVE ZONAS PARA NUEVE VIRTUDES

Valor

El templo del valor se encuentra en el extremo noroeste de Ilshenar. Rodeado por las montañas se puede llegar a él a través de un estrecho desfiladero. En esta zona podremos encontrar forest ostards en el bosque, todo tipo de gazers, trolls y con suerte algún que otro wyvern. Por el este encontraremos algunos titanes, y guerreros cíclopes en la parte norte del bosque. Si seguimos por el este llegaremos al Paso de Karnaugh, una zona repleta de no muertos que rodean un inmenso edificio de piedra.



Honor

El siguiente templo es el del honor, situado también tras un pequeño paso montañoso. Todo el territorio colindante está compuesto por un frondoso bosque, poblado por una gran cantidad de criaturas como trolls, imps o perros del infierno. Además, en esta zona podremos encontrar las ruinas de una torre con elementales de veneno, y una gran casa llena de hombres rata. También, podremos comprar y vender provisiones en un pequeño campamento de gitanos situado cerca del camino.



Humildad

Si seguimos al sur llegaremos al pestilente pantano de Ilshenar, donde precisamente se encuentra el templo de la humildad. Este templo tiene una de las entradas convencionales más seguras de todo el continente, ya que no hay criaturas en sus inmediaciones y las que pueblan el pantano no son demasiado poderosas, así que tampoco nos crearán muchos problemas. En esta zona podremos encontrar las siguientes criaturas: orcos, tentáculos del pantano, imps, y algún que otro efreti.



Honestidad

Localizado al sur de Ilshenar, el templo de la honestidad se encuentra en medio de escarpadas montañas, y sólo se puede llegar a él recorriendo los largos desfiladeros repletos de imps y otros seres molestos. Justo al oeste, siguiendo el paso situado a la izquierda del templo, llegaremos a una mazmorra bastante peculiar y peligrosa, de la que pocos aventureros han salido con vida.



Justicia

El valle de la justicia se encuentra en un valle circundante al río que atraviesa de este a oeste Ilshenar. Lo mas característico de esta zona es que en ella se encuentra la ciudad más grande del continente, Mistas. Una ciudad abandonada por los seres humanos, en la que ahora vive una salvaje horda de ogros muy corpulentos, esperando a cualquier héroe que se atreva a "visitarles".



Sacrificio

El templo del sacrificio se encuentra en medio de los restos de un cementerio cerca del gran lago. Al norte nos encontraremos la segunda ciudad más grande del nuevo continente, que para nuestra desgracia está habitada por un buen número de mágicos y peligrosos gazers, que han convertido en una auténtica pesadilla el caminar por sus calles.



Espiritualidad

Localizado en el sudeste de Ilshenar, es una de las zonas con más atractivos del nuevo mundo. Justo al norte del templo de la espiritualidad se encuentra un bosque, bien poblado por uno de los nuevos seres de la expansión: los pixies. Además, si tenemos suerte podremos toparnos con algún que otro unicornio. Justo al este del templo se encuentra una mazmorra de no muertos, llamada Mazmorra de la Sangre. Al norte, en mitad del lago, se encuentra Reg Volom, la casa de los wings espirituales. Para acceder a ella deberemos encontrar el transportador, bien escondido y protegido en una cueva de arañas al norte del lago.



Compasión

Este es uno de los territorios mas interesantes de Ilshenar. El templo de la compasión se encuentra en medio de las estribaciones montañosas. Toda la zona es un laberinto de montañas y estrechos pasos en los que abundan demonios, imps y perros del infierno. Aunque, sin duda, uno de los principales alicientes radica en que un ancient wyrm mora por la zona (se le puede ver en la cima de una de las montañas donde se encuentra junto a su prole). Además, en esta zona podremos reabastecernos gracias a los dos campamentos gitanos que podemos visitar y que están situados al sur y al sureste del templo de la compasión.



Caos

Esta zona es, con toda seguridad, una de las más peligrosas de entre todas las que existen a lo largo y ancho de Sosaria, y habrá que ir muy bien preparado si se desea entrar en ella. El edificio del templo del caos se encuentra en mitad de un terrible infierno de magma y está poblado por numerosos seres maléficos que atacarán, sin dudarlo, a cualquier jugador que ose aventurarse por el moonstone. Tan sólo los más pérfidos seres encuentran descanso en este lugar de horror y desesperación, del que todavía apenas se tienen noticias, ya que no se conoce ningún héroe que lo haya recorrido y haya vuelto a la civilización para contarlo.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Cambios generales de la Expansión

Diablo II: Lord of Destruction

Esta expansión aporta abundantes novedades con respecto al título original, sobre todo relacionadas con el planteamiento del sistema de juego y del equilibrio entre los héroes. En esta primera entrega abordaremos esos cambios, más generales, y en las sucesivas dedicaremos una atención más especial a los nuevos personajes –druida y asesina–, explicando la mejor manera de desarrollar cada uno de ellos. Por último, dedicaremos nuestra atención a los nuevos objetos mágicos incluidos.





Un ejemplo de las caracteristicas de los Mercenarios en la expansión.



El primer enemigo destacable del nuevo Acto V.



Las diferencias fundamentales de «Lord of Destruction» con respecto al juego original resultan, sobre todo, de concepto. Sólo hay que ver, por ejemplo, la antigua escalera de Battlenet para darse cuenta de lo desequilibrado que estaba el Bárbaro frente al resto de los personajes. Blizzard ha arreglado esto introduciendo un nuevo tipo de habilidades para los héroes: Las inmunidades. Existen inmunidades de todo tipo, pero las que más nos afectarán serán sobre todo de dos clases: Inmunidad al Daño Físico e Inmunidad a la Magia. El objeto de esto es que los jugadores intenten formar grupos de juego, así unos personajes compensan las carencias de otros. Eso en la teoría.

Ciertamente también se han modificado bastante las habilidades de los Bárbaros, "rebajándolas" de poder. Aunque las criaturas con Inmunidad al Daño Físico aún son vulnerables al poder de aquéllos (con Frenético haces Daño Mágico, y no es considerado como Daño Físico), la verdad es que el bárbaro ha vuelto a ser un personaje "mortal"; los que han jugado al juego original saben que a niveles altos el bárbaro, desde luego, no parecía de este mundo.

Sin embargo se han propiciado nuevas desigualdades. La Hechicera, sin duda el personaje más débil del juego original, ha cobrado un nuevo protagonismo al mejorarse ampliamente algunas de sus habilidades. Por ejemplo, el Muro de Fuego es ahora un arma infalible, que provoca hasta 16 000 puntos de daño o más, lo que unido al hecho de ser un ataque a distancia, convierten a la hechicera en un auténtico generador de experiencia. Sobre esto decir que en Battlenet hay auténticos "corredores de experiencia", que crean partidas de Acto V en nivel Infierno para hacer una y otra vez el primer nivel "Estribaciones Sangrientas". Con Hechiceras de nivel alto no hay problema, las criaturas (gracias a los Muros de Fuego) duran menos de 1 segundo; las hechiceras atacan a distancia (desde una zona segura) y ganan experiencia a raudales. En el momento en el que esa fase está "limpia", se crea otra partida y... más de lo mismo. Así podemos ver partidas de tres Hechiceras matando con Muros de Fuego y cinco Personajes cualesquiera simplemente mirando y ganando experiencia. Todos aliados, claro. Esto explica, entre otras cosas, las más de 500 Hechiceras de nivel 99 que ya existen en el juego.

LOS MERCENARIOS

Otro aspecto que se ha modificado sensiblemente es el de los Mercenarios que podemos contratar. En el anterior juego éstos sólo nos seguían durante una única fase. Para darle un mayor componente de rol, Blizzard lo ha modificado para que nuestro mercenario sea un PNJ de verdad, es decir, nos siga ahí donde quiera que vayamos, incluidos los cambios de fase. A esto hay que sumarle la posibilidad de que, además, podremos proporcionarles el equipo que queramos (un equipo básico: Casco, Armadura, Armas y/o Escudo) siempre que el personaje cumpla los requisitos pedidos por el objeto en cuestión.

Estos mercenarios tienen los mismos atri-



A veces la traduccion del programa nos juega malas pasadas...



Uno de los nuevos personajes de la expansion, la Asesina.

butos, al menos los principales, que un personaje jugador: Fuerza, Destreza, Daño, Defensa, Experiencia, Nivel, Vida y Resistencias. También se han modificado un poco las habilidades de los Mercenarios. Ahora las Arqueras de la primera fase, aparte de tener flechas de fuego y frío, utilizan habilidades para mejorar su puntería. Los Lanceros de la segunda fase pueden ser "defensivo" u "ofensivo", los Magos de la tercera fase utilizan escudo de hielo. En la nueva quinta fase tendremos al Bárbaro como Mercenario. Este personaje será muy útil para jugadores eminentemente mágicos (como las Hechiceras), ya que con él podrán burlar a los enemigos Inmunes al Daño Mágico. Cada tipo de mercenario sólo puede usar una clase de arma. Así las Arqueras sólo podrán usar arcos. Los Lanceros, lanzas. Los Magos, espada y escudo (ojo, espada de 1 mano) y los bárbaros espada de 2 manos o dos espadas de una mano.



LA QUINTA FASE

Otra de las novedades de la expansión es la nueva quinta fase. Aunque es bastante parecida a la segunda (la del desierto), presenta algunas novedades interesantes, como la posibilidad de que PNJs te ayuden de motu propio (los bárbaros asediados). A grandes rasgos mantiene el nivel de las otras cuatro, aunque podríamos destacar tres cosas:

Los Antiguos: Tres Guerreros dificilísimos de matar, dan muchísima experiencia (eso sí, sólo la primera vez que los matas) pero deberás tener un buen nivel para poder enfrentarte a ellos. Como consejo te diríamos que creases un portal justo en la puerta de subida a la Cima Arreat, ya que si lo creas en la propia Cima, los Antiguos desaparecerán.

Nihlathak: Casi se podría considerar el personaje con el nombre más difícil de todo el juego. Esto no es porque tenga mucha vida, ni porque se esconda... sino porque utiliza Explosión de Cadáveres sobre las criaturas que él mismo convoca, lo que puede significar la muerte de tu personaje sin que ni siquiera te des cuenta. Ve con tiento.

Mephisto: Un digno jefe de final de nivel. Menos duro que Diablo, pero quizá más difícil de matar, dado que es complicado esconderse (sus tentáculos te buscarán por todas partes) y a veces se desdobla. Sin embargo, si consigues "cazarle" no tardará mucho en morir.

Algunas cosas más han cambiado desde el "antiguo" «Diablo 2». Por ejemplo ahora se podrá jugar a una resolución de 800x600 lo que, aparte de mejorar los gráficos, ampliará bastante el campo de visión. Al principio cuesta habituarse, pero luego no podrás volver a la antigua 640x480. En equipos poco potentes notarás frecuentes parones así que, antes de decidirte por esta resolución, te recomendamos que hagas alguna prueba en el propio juego. Además, los creadores han desarrollado ciertas misiones especiales cuyo premio es la posibilidad de "personalizar" tu equipo, esto es, poder ponerle tu nombre (el de tu personaje) a tus armas y armaduras. Un detalle muy de agradecer.

Por último, los objetos también han cambiado bastante. Ahora la frecuencia de aparición de objetos únicos y raros es mucho menor que en el juego original, además de que aparecerán algunos objetos "ultrarraros" y objetos rúnicos que tendrás que forjar tú mismo en el Cubo Horádrico con ciertos componentes. A todo esto añadimos las runas, que combinadas entre ellas y con ciertos objetos, crearán Objetos Legendarios, de inmenso poder.

Todo un mundo por explorar en este «Lord of Destruction», que os iremos desgranando en todos sus detalles durante las próximas entregas de nuestra sección.

C.N.N.



Nuestro Mercenario se enfrenta cuerpo a cuerpo con los monstruos.



En las Estribaciones Sangrientas podremos ganar mucha Experiencia.

Juegos **Gratis**



ARGENTUM

Hola, me gustaría que me dijeseis qué juegos de JDR basados en mundos persistentes hay en los que no haga falta pagar una cuota mensual y que estén bien en cuanto a jugabilidad y gráficos y demás. Muchas gracias por vuestra atención, un saludo.

Dani

Hola, Dani, lo sentimos, pero, como era de esperar, los mejores juegos de este tipo son de pago. Aun así puedes probar con «Tibia» o «Argentum Online», a los que dedicamos un reportaje hace no demasiado tiempo en la Zona Online, y que, como solicitas, son gratis. Tal vez puedan satisfacer tus exigencias.

¿Camelot en **Español?**

Hola amigos de Micromanía, he leído vuestro reportaje sobre «Dark Age of Camelot» en el número 80 de vuestra revista. Me parece un juego muy interesante, pero no se comenta si este juego saldrá en nuestro idioma. Mi pregunta es: ¿Saldrá éste o algún de los futuros estrenos online traducidos al castellano? Muchas gracias por vuestra atención. Seguid así, estáis haciendo un trabajo estupendo. Un saludo a todos los componentes de la Zona Online.

José Francisco

Hola, José Francisco, el juego no saldrá localizado al castellano. De hecho, aunque el juego ya está a la venta en USA, la versión europea no lo hará hasta Enero y solo será localizado al inglés, alemán y francés. Es importante señalar que si se compra la versión americana, que salió a la venta el 9 de Octubre, sólo se podrá jugar a servidores americanos; y si se compra la versión europea sólo se podrá jugar a los servidores en Europa (en Alemania, Francia y UK). Ante esto, muchos europeos, y entre ellos los españoles, han decidido jugar en dos servidores americanos: Merlín y Morgan Le Fay. Siendo este último el escogido por la mayoría. En cuanto a lo de si saldrá algún juego de estas características traducido a nuestro idioma, es difícil responder, pero seguramente todavía tendrá que pasar tiempo hasta que eso pase.

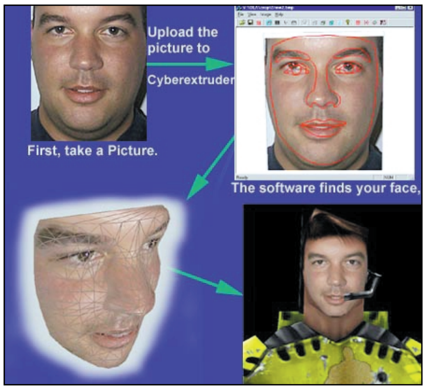
Misterio en **Battlenet**

Hola, ¿para qué sirve en Battle.net el botón de la gema activada/desactivada? ¿Qué ocurre cuando después de 5 minutos de darle te dice "Gema perfecta activada"?.

Fisico Moral

Hola, Fisico. Cuando aparece lo de "Gema perfecta activada" sucede que, si creas una partida, todos los monstruos y enemigos que te salgan serán más fuertes, aunque te darán mejores ítems.

Pon tu cara



Quien no ha pensado nunca en lo divertido que sería poder poner su cara en su propia cara a un personaje de «Counterstrike» o de «Unreal». Pues ahora ya es posible con un sencillo programa con el que a partir de una foto normal, se puede extraer una cara virtual para aplicar a un personaje de un juego en 3d. Después de esto sólo nos queda esperar que algún día podamos hacer lo mismo con nuestros personajes de juegos masivos online como «Anarchy Online» o «Dark Age of Camelot».

Monstruo marino



Inquietantes informes de pescadores han estado alarmando a las poblaciones costeras de Norrath acerca de misteriosos avistamientos de un ser totalmente desconocido. Nadie dio crédito a dichos pescadores hasta que en una triste noche, la bestia surgida de las profundidades del mar, atacó una pequeña aldea. De no ser porque coincidió que una gran compañía de héroes se alojaba esa noche en la posada del pueblo, seguramente todos los lugareños habrían sido diezmados. Kelorek`Dar, es el nombre otorgado a la criatura. Sobre su origen o sus intenciones nadie ha logrado sacar nada en claro todavía.

Sacrificio sangriento



Terribles y diabólicas pueden resultar algunas de las maquinaciones de los seres de Sosaria. Pero ha provocado un gran revuelo el último desastre que ha sacado a la luz un intrépido reportero de un periódico local. Este periodista logró captar la ceremonia diabólica en la que siete ingenuas vírgenes fueron sacrificadas en siete altares de piedra oscura. El autor del sacrificio fue un pérfido asesino que pretendía con el vil acto llamar la atención de un poderoso demonio para que acudiera a favor de su causa: La destrucción de Britannia.

Primer clan español

Como siempre, es un orgullo poder decir que los españoles se encuentran presentes en todos los juegos online. Esta vez nos toca anunciar que ya se ha registrado el primer clan español para «Dark Age of Camelot». El clan en cuestión no es otro que los Diablos de Hispannia, habituales ya en otros títulos de este tipo. Se han establecido en uno de los servidores americanos, el de Merlin. Os mostramos una preciosa instantánea de un grupo de estos españoles, tomada en la ciudad de Tir Na Nog, en el reino de Hibernia.



Pony express en Camelot

Al igual que sucedía en el lejano oeste, en Camelot se ha establecido un eficiente servicio de correo compuesto por intrépidos jinetes que se dedican a transportar los envíos de pueblo en pueblo. La traducción práctica de todo esto es que ahora, en cualquiera de los tres reinos de «Dark Age of Camelot» se puede hacer uso de un sistema de caballos postales, que nos permiten desplazarnos de pueblo a pueblo en un tiempo mucho más corto. Por fin se terminaron las largas caminatas; ahora hacer turismo por las tierras de Camelot será más rápido y, sobre todo, mucho más cómodo para nuestras piernas.



LA WEB del mes

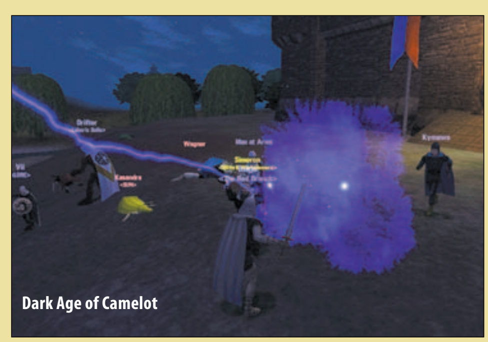


La primera es Soluciones y trucos *(www.ciudadfutura.com/solucionesytrucos)*, una web de lo más útil si precisamos de trucos o soluciones para cualquier juego y de cualquier plataforma. La segunda página es la de Herederos de la fuerza *(http://members.tripod.com.ve/herederos/index.html)*, que está dedicada íntegramente al tan esperado «Starwars Galaxies». Allí podremos encontrar toda la información disponible que existe sobre el desarrollo del juego, y en español.



Tu lista

La lista del mes de Noviembre se presenta llena de novedades, anticipándose a lo que nos pueda deparar la Navidad. Destacamos la entrada de «Dark Age of Camelot», un juego que ha creado tanta expectación entre los españoles, que muchos no han querido esperar a Enero (fecha oficial de su salida en Europa) y ya lo juegan... y, como veis, también lo votan.


Dark Age of Camelot

- ■ 1- Ultima Online
- ■ 2- Everquest
- ■ 3- Diablo 2
- ■ 4- Counterstrike
- ▲ 5- Dark Age of Camelot
- ▲ 6- World War II Online
- ▼ 7- Quake 3
- ▼ 8- Anarchy Online
- ▼ 9- Unreal Torneament

■ SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA

COMMANDOS 2
MEN OF COURAGE

ESPECIAL



No es tiempo de vacilaciones ni de dudas. El destino del mundo depende del éxito de tus hombres en cada una de las 10 misiones especiales. Para ayudarte hemos preparado esta guía especial en la que encontrarás todos los pasos a seguir en las misiones del juego. Hemos incluido mapas con los puntos conflictivos de la aventura, imágenes de las situaciones más complicadas y una descripción detallada de los problemas con los que te encontrarás y la mejor manera de resolverlos. Y todo en estas 16 páginas dedicadas íntegramente al juego del año: «Commandos 2; Men of Courage». Estaba claro que un programa como éste, el más importante de todos cuantos se han desarrollado en nuestro país, no se merecía menos.

Todas las claves para ganar la guerra



Lo mejor es que Lupín entre en el barracón de las literas por la ventana, pues el pasillo está vigilado. Allí deberá permanecer escondido hasta que amanezca.



Natasha debe soltar el frasco de narcóticos sobre la caja de botellas de vino para dormir a todos los comensales de la cantina.



Tanto Paul como Natasha pueden llamar por radio y concluir la primera misión, pero la seductora espía lo tendrá más fácil para llegar.

Aunque un juego como éste admite cientos de soluciones, en este patas arriba hemos propuesto un camino que conlleva la utilización de todas las estrategias posibles. Está basado en las situaciones del nivel de dificultad normal, pues en los niveles difícil y muy difícil cambia la posición y número de los soldados, amén de aumentar el daño de las armas, el rango y la velocidad de reacción del enemigo.

MISION 1

LA NOCHE DE LOS LOBOS

Lupín dejó la lancha motora en punto muerto para que su llegada al dique del puerto no alertara a los numerosos guardias que vigilaban la zona. Desembarcó e inmediatamente empezó a reptar hasta la entrada, en la posición 1, donde sabía que tenían preso al miembro de la resistencia francesa. Las últimas palabras del espía de la resistencia palabra hicieron que el ratero comprendiera la vital importancia del mensaje secreto. Allí mismo se encontró con Whiskey.

LA LLAVE DEL ASISTENTE

Ahora tenía que encontrarse con Natacha, que tenía su despacho en el almacén del puerto, al que se accedía por la puerta del punto 2. Tenía ante sí un difícil camino, pero Whiskey y sus ladridos despistaron tanto al soldado como al mecánico y le permitieron llegar hasta el despacho de Natasha. Cerró la puerta y habló con ella para trazar el plan que les permitiría robar la máquina enigma del despacho del general. Lupín inicio la operación, saliendo al exterior y recorriendo, siempre en cuerpo a tierra y vigilando minuciosamente los campos de visión de los guardias, el peligroso camino hasta la puerta de la cantina, en la posición 3.

Natasha salió de su despacho. Sólo un oficial o cualquier enemigo de rango superior podía descubrirla en el rango corto de visión. Antes de salir del almacén inspeccionó las estanterías para hacerse con un frasco de narcóticos, que le sería útil.

Ya en el exterior, caminó tranquilamente hasta la cantina para entrar y observar la situación. Natasha examinó la caja de botellas de vino y abrió su mochila para coger el bote de narcóticos. Al dejarlo sobre la caja, todas las botellas cambiaron el color rojizo por el verde, que indicaba la presencia del potente somnífero en el líquido de Báculo. Como era de prever, el soldado cogió otra botella de la caja para que todos sus compañeros escanciaran en sus vasos. Al rato, todos cayeron en un profundo sueño que Lupín aprovechó para entrar y robar las llaves de la oficina del general del bolsillo de su asistente.

LA MÁQUINA ENIGMA

Los dos comandos infiltrados en la base de submarinos de La Pallice se separaron para lograr el siguiente objetivo; robar la máquina enigma de la caja fuerte del despacho del general. Pero era necesario que coordinaran su acción. Primero, Lupín entró en el barracón del general (4) y permaneció oculto tras la puerta del pasillo de entrada. Por su parte, Natasha entró en el barracón de intendencia, situado en la posición 5, para situarse junto al teléfono. Nuestra chica, de armas tomar, llamó por teléfono al general para sacarle del despacho, momento que Lupín aprovechó para entrar en el despacho, noquear al secretario y reventar la caja fuerte para hacerse con la máquina enigma y con un salvoconducto. Tuvo que obrar con celeridad, pues el general no tardaría en volver. Nada más meter en su mochila los objetos robados, volvió a dejar fuera de combate al secretario para disponer de tiempo de salir en cuerpo a tierra y esconderse en las sombras de la esquina del muro.

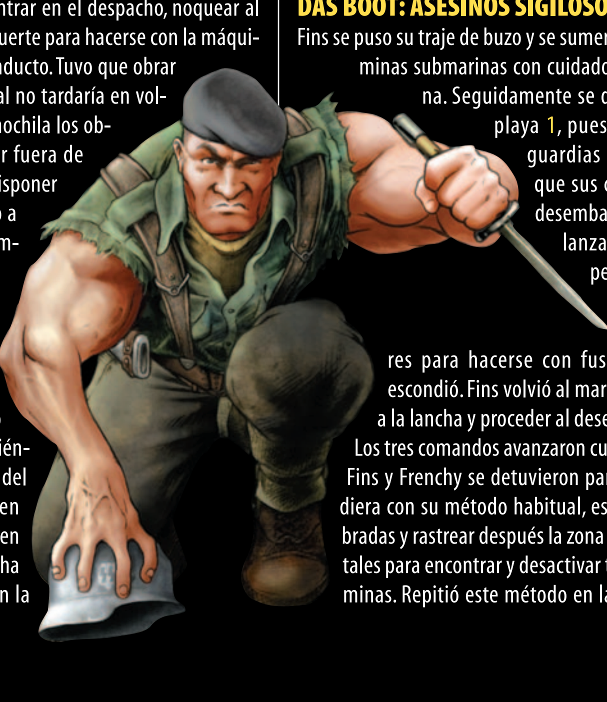
El ratero ya tiene en su mochila los objetos necesarios para cumplir con la misión, pero debe llamar por radio para comunicarlo. Decidió preparar la maniobra escondiéndose en la última habitación del barracón de literas. Entró en ella por la ventana señalada en el mapa con el punto 6. Natasha acudió a reunirse con él. Con la máquina enigma y el código secreto en su mochila, Natasha descifró el mensaje. Lupín debe quedarse con el salvoconducto y esperar en esta habitación de las literas.

LLAMAR POR RADIO

Natasha, haciendo gala una vez más de su explosivo poder de seducción, salió del barracón para ir hasta la radio, situada en el exterior del recinto, en la posición 7. A continuación, llamó por radio para comunicar la situación. Las instrucciones fueron claras, debía alejarse de la base en la lancha en la que llegó Paul. Una vez que Natacha subió a la lancha y piloto con destreza hasta estar fuera de la línea de minas submarinas, Lupín, tras asegurarse de tener a Whiskey y el salvoconducto en su mochila, se escondió bajo la litera para concluir la misión.

MISION 2

DAS BOOT: ASESINOS SIGILOSOS



Fins se puso su traje de buzo y se sumergió para desactivar las minas submarinas con cuidado de no dejarse ninguna. Seguidamente se dirigió a nado hacia la playa 1, pues debía eliminar a los guardias de los pontones para que sus compañeros pudieran desembarcar sin problemas. Su lanzamiento de cuchillo le permitió cumplir con este objetivo y, tras registrar los cadáveres para hacerse con fusiles y uniformes, los escondió. Fins volvió al mar para subirse de nuevo a la lancha y proceder al desembarco en la playa 1.

Los tres comandos avanzaron cuerpo a tierra hasta que Fins y Frenchy se detuvieron para que Fireman procediera con su método habitual, esto es, cortar las alambradas y rastrear después la zona con el detector de metales para encontrar y desactivar todas y cada una de las minas. Repitió este método en la segunda alambrada,



Antes de entrar con el camión en la base, Frenchy debe estar bien seguro de tener el salvoconducto, que Lupín puede pasarle con Whiskey.



El boina verde se dejará caer en la zona que le señalemos, mejor será que sea detrás de los arbustos para evitar problemas.



Algunos de los escenarios a los que nos llevan nuestras exploraciones son ciertamente espectaculares.



Frenchy debe llamar por la radio del enemigo para comunicarse con Jack y establecer el lugar de reunión de los comandos.



Los comandos deben subir a la parte trasera del camión para que la lona impida que sean descubiertos por los guardias.



Simplemente el acercarse a la entrada de la base de submarinos con el salvoconducto servirá para que nos abran las puertas.

siempre en posición de cuerpo a tierra para evitar problemas, hasta asegurar el camino de sus compañeros. Con hacerlo hasta la pequeña esquina del muro, en la posición 2, es suficiente.

ENTRAR EN LA BASE

El espía necesitaba un uniforme de oficial, y Fins se encargó de ello con su lanzamiento de cuchillo sobre el oficial alemán que paseaba por la zona fumando un cigarrillo. Eligió el momento en que se paraba de espaldas a su posición, pues tuvo que coger rápidamente el cuerpo para ocultarlo, era imprescindible mantener el incógnito. Frenchy se puso el uniforme de oficial y entró en la base para llamar con una radio situada en el edificio 3. Para no despertar sospechas, el espía siempre debía caminar sin prisa, demostrando seguridad, pero sin entretenerse, pues su uniforme de oficial no era ni mucho menos un salvoconducto eterno.

Tras hablar por la radio con Butcher, salió de nuevo al exterior y habló con el mecánico que estaba reparando el camión para mandarlo junto a la puerta, pues Frenchy quería subirse tranquilamente al asiento del conductor. Maniobró marcha atrás para situar la parte trasera del camión junto a la posición 2 donde aguardaban el resto de los comandos. Bajó del camión y señaló, junto a los arbustos, el lugar de aterrizaje de Jack con el paracaídas. Nada más tomar tierra, el boina verde se reunió con sus colegas en la esquina del muro.

Ahora volvemos con Lupín, que estaba escondido bajo la litera del barracón. Soltó a Whiskey y puso en la mochila del can el salvoconducto. Entonces René usó el silbato de ultrasonidos para llamar a Whiskey, que pocos minutos después llegó a la posición 2. Frenchy cogió el salvoconducto y Paul usó el silbato para que nuestro pit-bull volviera con él.

El espía se subió al asiento del conductor del camión y, a continuación, Jack, James y Thomas subieron a la parte trasera del camión, cubierta con una lona que impediría que fueran descubiertos por los guardias.

Frenchy pilotó con cuidado por el largo perímetro de la base, hasta llegar frente a la verja de la posición 4. El cabo de guardia se acercó a comprobar el salvoconducto y abrió las puertas corredizas. Sin dilación, Frenchy metió primera y nada más entrar en el recinto interior, maniobró marcha atrás para situar el camión en la posición 5, un lugar fácilmente accesible para Lupín, que debe abandonar su escondite para meterse en el trailer junto a sus amigos y continuar con la misión.

> Con todos los miembros del comando en el camión, Frenchy buscó el mejor sitio para aparcar, de tal forma que la parte del camión por la que saldrían los comandos quedara fuera de los conos de visión de los soldados alemanas que vigilaban la zona

RESCATE DE LA TRIPULACIÓN

Con todos los miembros del comando en el camión, Frenchy buscó el mejor sitio para aparcar de tal forma que la zona de salida del camión quedara fuera de la vigilancia de los soldados alemanes. Sin duda, el mejor sitio era la posición 6. Frenchy debe permanecer a los mandos del camión, pero Butcher y Fins bajarán de la parte trasera del camión para situarse de inmediato en cuerpo a tierra. Jack fue el primero en subir la escalerilla que llevaba al tejado del atracadero de submarinos. Después de eliminar a los soldados situados en este sector, subió James para echarle una mano, pues debían matar a todos los soldados que fuera posible en el tejado, era el momento para hacerse con fusiles, munición y uniformes, sin olvidar la llave de la celda, que tenía el cabo que patrullaba la zona 7 del tejado. Jack decidió eliminar en primer lugar a los francotiradores y subió al sector norte del tejado para hacer de las suyas con el cuchillo. Después, formando equipo con Fins, no tuvieron problema para liquidar con los fusiles a todos los soldados que quedaban en el tejado. Se activó la alarma en la base, pero las patrullas y otros soldados sólo pueden subir por la escalerilla y por la puerta de acceso al tejado, por lo que apostando a un comando en cada una de ellas fue muy sencillo defender la posición y, de paso, conseguir ingentes cantidades de uniformes, fusiles y munición.

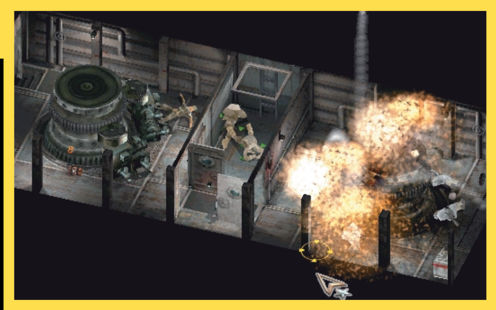
Butcher y Fins entraron por la puerta del tejado (8), y tras eliminar a dos operarios bajaron por la trampilla que daba a la escalerilla que llegaba hasta el interior del atracadero de submarinos. Jack se acercó con precaución, eliminado a los soldados sin cobertura, hasta la puerta de la celda (9). Antes de matar al guardia, Fins se situó a su lado para cubrir la operación. Cuando Jack mató al guardia de la celda, varios mecánicos lo vieron y sonó la alarma. Espalda contra espalda, y con sus fusiles con suficiente munición, los dos comandos hicieron frente al débil ataque. Jack entró en la celda y procedió a liberar a todos los miembros de la tripulación.

EN EL ATRACADERO DE SUBMARINOS

Pero aún tenían que liberar al capitán del submarino, cautivo en la oficina central (10) del silo de submarinos. Butcher y Fins entraron en tropel, ya no había impedimentos para usar los fusiles y subfusiles. En una pequeña sala del piso superior encontraron al capitán. Tras liberarle, Jack entró en la sala de control para recuperar los códigos de enigma y acceder al control de las compuertas. Abrió el portón del dique del submarino. Antes de llevar a la tripulación al interior del sumergible era necesario limpiar de soldados alemanes todo el interior del atracadero. Jack acometió con su habitual profesionalidad tan ardua tarea, recorriendo los tres diques, subiendo a las pasarelas y entrando en todas las oficinas (11 y 12). Entre otros objetos interesantes, encontró unos botiquines que le vinieron muy bien para curar sus heridas.

Quedaba por hacer limpieza en el interior del submarino. Con el subfusil MP40 alemán en su poder, poco podían hacer el enemigo ante la precisión e ímpetu del boina verde. Una vez aseguradas todas las cubiertas de la nave, la tripulación, acompañada de su capitán, entró en el submarino. Fins se quedaría de guardia, mientras que Jack regresó al camión.

El objetivo pasó a ser la destrucción de los depósitos de combustible y de todos los antiaéreos de la base. Con el boina verde, el artificiero y el ratero en el camión, Frenchy maniobró ►



La explosión de los cañones del destructor es un objetivo imprescindible. El artificiero debe emplear las cargas con un detonador a distancia.



Antes de subir a toda la tripulación al submarino, podemos reunirlos en la caseta situada justo enfrente para comprobar la situación.



Butcher deberá encargarse de la limpieza del interior del submarino. Con la metralleta lo hará en un santiamén.



Fins debe rescatar a Fireman para seguir adelante en la base del ártico, pues sólo él puede colocar los explosivos.



Antes de subir al globo aerostático hay que eliminar a todos los guardias cercanos o abrirán fuego cuando empezemos a ascender.



El capitán del submarino se encuentra prisionero en uno de los camarotes del gigantesco destructor alemán.

Nada menos que cuatro soldados enemigos sucumbieron al ataque coordinado que Jack y James lanzaron con el objetivo de limpiar la zona que rodeaba el globo aeróstatico, en el que los comandos habían planeado abandonar la zona, una vez concluida la misión

para entrar marcha atrás en el recinto de los depósitos de combustible (13). De esta forma protegía frontalmente con el camión la salida de Butcher que debía eliminar a todos los guardias situados en la plataforma de los depósitos de combustible. Cuando aseguró la zona, entró en el almacén (14) de esta zona de la base, y encontró una bomba con temporizador. Volvió junto a la parte trasera del camión y cuando Fireman bajó le hizo entrega del explosivos. Jack se metió en el camión y el artificiero colocó una bomba de tiempo en los depósitos de combustible. Una vez colocada la carga, disponía de 20 segundos para salir corriendo y meterse de bruces en la parte trasera del camión, que debía estar algo alejado de los depósitos de combustible para no ser alcanzado por la onda expansiva. Cuando los depósitos de combustible fueron historia, el camión entró, siempre marcha atrás, en el sector de los cañones antiaéreos (15).
Butcher entró en el interior de la muralla por la puerta situada en el punto (16). Cuando eliminó toda la presencia enemiga, Lupín bajo del camión para entrar en el interior de la muralla y abrir con las ganzúas las cajas metálicas que contenían hasta cuatro bombas de tiempo, las justas para los objetivos que quedaban por sabotear. Lupín regresó al interior del camión y Jack le entregó a Thomas las dos bombas con temporizador para luego subir al camión. El artificiero colocó la primera bomba de tiempo en el antiaéreo de la muralla (17) para bajar corriendo y dejar la otra bomba en el antiaéreo 18. Subió al camión y mientras ambos antiaéreos saltaban por los aires, Frenchy llevó el trailer hasta el puerto, aparcando pegado a la pared en la posición 19. Jack sacó a relucir su experiencia en el combate para limpiar toda la zona del espolón de la torre de vigías. De esta forma, Fireman pudo colocar tranquilamente la bomba de tiempo en el último antiaéreo (20) que quedaba por destruir. Una vez cumplido este objetivo, Frenchy situó el camión junto a la entrada (21) delantera del almacén del puerto, donde la noche anterior Paul había contactado con Natacha. Jack se encargó de limpiar el interior del almacén y Thomas saboteó el taller de reparación de torpedos con la última bomba de tiempo que le quedaba. La explosión destrozó todo el almacén.

LA HUIDA

Frenchy aparcó el camión junto al acceso 22 en el atracadero de submarinos. Jack, Thomas y Paul bajaron del camión para entrar en el interior de los diques y subir al submarino. Por último, Frenchy comprobó que aún llevaba puesto el uniforme de oficial para descender del camión y entrar en el silo para subir al submarino. Con toda la tripulación y los comandos a bordo, el sumergible zarpó, dejando atrás una base muy dañada y sin defensas antiaéreas, lo que facilitaría el bombardeo aliado.

MISION 3

LA MUERTE BLANCA

Fins salió de su escondite en el submarino y tras matar al guardia, recuperó su anorak, que estaba en el armario. Echó un vistazo a la escotilla anexa. Cuando el soldado que patrullaba se dio la vuelta, entró para lanzar el cuchillo sobre el operario, recoger su cuerpo y esconderlo en la sala contigua. Luego eliminó al guardia que patrullaba e inspeccionó los múltiples armarios para hacerse con todo el equipamiento de buzo (bombona y arpón), así como con un garfio. Subió la escalerilla, pero oteó el exterior antes de salir a la cubierta del submarino. Se puso el traje de buzo y esperó al momento oportuno en el que pudo salir sin ser visto para acercarse a la borda en la posición 1 y saltar inmediatamente al agua. Ya bajo las aguas, buceó junto al submarino para emerger y volver a suelo firme en la posición 2, donde pudo quitarse el equipamiento de buzo para ponerse su anorak. Mató con el lanzamiento de cuchillo al guardia que estaba de espaldas y, antes de arrojar el cuerpo al agua, cogió sus armas y el uniforme.

AL RESCATE

Sorteando la vigilancia, Fins entró en la tienda de campaña 3 para liberar a Fireman. Por desgracia, no encontraron su anorak y Fireman dependería de los abrigos del uniforme enemigo para sobrevivir en el gélido exterior, por lo que momento será mejor que permanezca en la tienda de campaña. Fins volvió a la tumba de hielo que era aquella remota base en el ártico y se arrastró hasta llegar junto a la caseta 4, donde estaba prisionero el boina verde. Mató con el lanzamiento de cuchillo al cabo y con un disparo del fusil al soldado que estaban en la parte trasera de la caseta. Con la llave en su poder, entró, dejó fuera de combate a los dos enemigos de la planta baja y subió para matar a un tercer soldado y liberar a Butcher. Jack recuperó sus pertenencias, incluido el vital anorak que lo protegería del intenso frío exterior, y ambos bajaron a la planta baja.

LOS EXPLOSIVOS

Nada menos que cuatro soldados sucumbieron al ataque coordinado de Jack y James que tenían como objetivo tomar los aledaños del globo aerostático (5). Después de hacerse con las armas, la munición y los uniformes, ocultaron los cuerpos y subieron al globo. Fins lo pilotó hasta situarlo sobre la posición 6, en la parte trasera de la colina de los explosivos. Fins descendió cuando el guardia que podía ver el lugar de aterrizaje se daba la vuelta. Los dos comandos descendieron y se apostaron con sus fusiles, dispuestos a repeler el ataque de los soldados que acudieron al oír el disparo que abatió a su compañero. Butcher y Fins se arrastraron para subir a la colina y examinar todas las cajas de explosivos (7). Se repartieron el botín, que comprendía varias bombas de tiempo y un par de explosivos con control remoto. Volvieron a subir al globo para regresar a su posición inicial. Jack y James entraron en la casa 4 para pre-



Cliqueando dos veces sobre la plataforma de suelo inferior, Jack puede saltar por la barandilla para no tener que dar toda la vuelta por el recinto exterior.



Rescatar al líder espiritual del templo es necesario para poder contactar con los Ghurkas, que nos vendrán muy bien en la lucha.



Aquí están los Ghurkas, pero desarmados no nos sirven de nada. Habrá que visitar al Gordo para conseguir fusiles y munición.

parar una emboscada, un método muy efectivo para disminuir la presencia enemiga en la zona, amén de conseguir armas y uniformes. La emboscada debe prepararse en un interior que sólo tenga un acceso, en esta caso el acceso único es precisamente la puerta de entrada.

Uno o varios comandos se apostan con fusiles o metralletas apuntando hacia la entrada, mientras Jack sale al exterior para hacer de cebo. Al ver al boina verde, los alemanes dan la voz de alarma y empiezan a perseguirle. Butcher entra en la caseta y allí espera a que los soldados empiecen a entrar a una muerte segura, pues dos armas de fuego apostadas se bastan y sobran para matar a todos los que aparezcan por la puerta.

Ahora que la zona del campamento situada entre el submarino y el destructor estaba más tranquila, Fireman pudo salir de su escondite para llegar hasta la caseta donde estaban sus compañeros, que le entregaron todos los anoraks alemanes que tenían. Sin ellos, Thomas no aguantaría con vida ni cinco minutos en el exterior del edificio.

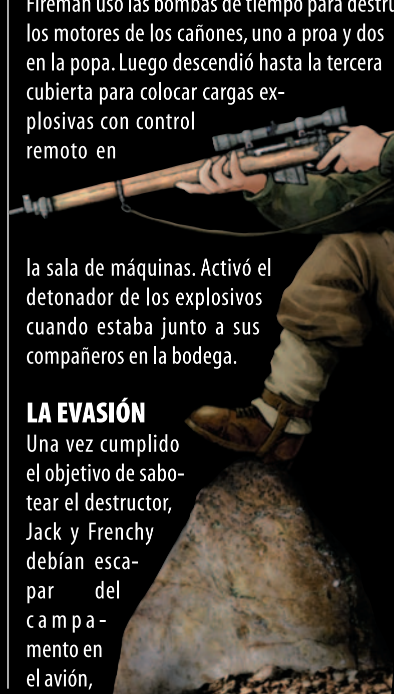
EN EL DESTRUCTOR

No fue nada sencillo acceder al destructor. Fins inició la operación arrastrándose hasta la escalerilla de la posición 8, en la popa del destructor. Subió por ella y, una vez en la cubierta, se deshizo con su impagable lanzamiento de cuchillo, de todos los soldados que se interponían en su camino hasta la posición 9, la base de la torre de control del destructor.

Una vez allí, subió por la pequeña escalerilla hasta la diminuta terraza de la parte posterior de la torre del puente de mando. Desde allí, usando el garfio, pudo engancharlo a la barandilla de la azotea de la torre del puente de mando. De esta forma le fue posible acceder a dicha azotea, donde había una trampilla de acceso (10) al interior del destructor. Claro está que esperó la llegada de Butcher y Fireman.

Con los tres comandos en la azotea del puente del destructor, se repartieron las armas de tal forma que James y Thomas se acabaron apostando con subfusiles apuntando a la trampilla. Una vez más, Jack hará de cebo bajando por la escalerilla. Nada más cambiar al escenario interior debe subir, pues inmediatamente le verán y empezarán a dispararle. Los soldados empezaron a subir a la azotea y todos cayeron ante dos metralletas y el fusil de Butcher. Los tres comandos bajaron tranquilamente al puente de mando, donde Jack encontró la máquina enigma y los códigos. El destructor era bastante grande, con tres cubiertas compuestas de varios compartimentos. Jack sería el encargado de eliminar toda la presencia enemiga, y no le resultó difícil con su sabia combinación de cuchillo, fusil y metralleta. En la segunda cubierta encontró al capitán del submarino en uno de los camarotes. Tras liberarlo, se dirigió a la tercera cubierta, la más profunda. En el extremo de proa estaba la bodega en la que estaban detenidos los miembros de la tripulación del submarino, así como Frenchy y Lupín. No arriesgó la vida de los demás y se pegó a la pared para caer súbitamente sobre el único guardia que custodiaba a los prisioneros. Cuando los hubo liberado a todos, y tras entregar abrigos alemanes a Lupín y Frenchy, llamó al capitán para que se reuniera con sus hombres en la bodega.

Fireman usó las bombas de tiempo para destruir los motores de los cañones, uno a proa y dos en la popa. Luego descendió hasta la tercera cubierta para colocar cargas explosivas con control remoto en la sala de máquinas. Activó el detonador de los explosivos cuando estaba junto a sus compañeros en la bodega.



LA EVASIÓN

Una vez cumplido el objetivo de sabotear el destructor, Jack y Frenchy debían escapar del campamento en el avión, mientras todos los marinos y el resto de los comandos debían usar el submarino. Butcher y Fins salieron del destructor para descender por el ancla y ocuparse de los alemanes que quedaban en el campamento situado entre el destructor y el submarino. Entraron en la caseta 11, y tras mirar desde la ventana los alrededores para comprobar si quedaban soldados, dieron el visto bueno para que toda la tripulación y Lupín se reunieran con ellos en este lugar. Jack subió al submarino para entrar en su panza y limpiar todo el interior de enemigos. Ahora ya era una acción segura que toda la tripulación junto a Fins, Lupín y Fireman subieran al submarino (12).

Jack regresó al destructor y desde allí bajó al otro lado del campamento para allanar el recorrido hasta el avión. Le entregó a Frenchy todo el sistema enigma y subieron al avión (13) para salir de allí volando mientras el submarino surcaba el hielo rumbo a la base aliada más cercana.

MISION 4

OBJETIVO: BIRMANIA

Antes que el grupo cruzara el puente para acceder al recinto interior del templo, Butcher tuvo que limpiar toda la orilla exterior de soldados japoneses. Consiguió de esta forma varios rifles y uniformes. Tiró todos los cuerpos al agua para que no saltara la alarma. El francotirador se encargó, con un preciso disparo de su rifle, de eliminar al oficial que estaba al pie de la escalinata de la capilla (1) donde rezaba el líder espiritual, al que debíamos rescatar. Con todo el grupo apostado ante la puerta de esta capilla, Lupín entró para hablar con el líder espiritual y permanecer con él ocultos en el interior de la capilla.

LOS GHURKAS

Jack sería el encargado de contactar con los Ghurkas. Se situó en el borde de la escalinata y saltó a la plataforma que había a su derecha (2), cliqueando un par de veces sobre ella para forzar el salto, pues dar toda la vuelta al edificio sería demasiado peligroso. Ahora podía subir por la larga escalerilla



La guarida del Gordo es un sitio bastante tranquilo y, tras eliminar a tres o cuatro enemigos, podremos armar a los Ghurkas.



Cualquiera de los guerrilleros Ghurkas puede llamar por radio. Hay que seleccionarlo con el botón derecho del ratón.



Siempre que no sea muy arriesgado hay que procurar registrar todas las cajas, pues pueden contener objetos muy interesantes.



En esta misión contaremos con un poco de ayuda extra, que nunca viene mal, para conseguir nuestro objetivo.



Lupín y el líder espiritual deben esconderse en la torre que hay cerca de la barcaza para luego facilitar el plan de fuga de todo el grupo.



La emboscada es una táctica básica y extremadamente útil para diezmar al enemigo y conseguir así más armas y uniformes.

Especialmente importante es la conquista del palacete, pues en su torre se apostará Francis, nuestro francotirador, para disparar sobre el general japonés cuando los Ghurkas hayan llamado por radio

hasta la azotea del edificio situado junto a la capilla, concretamente a la posición 3. Descendió por la trampilla y eliminó a todos los soldados que fue encontrando hasta volver a bajar por un agujero que daba acceso a los túneles donde se ocultaban los Ghurkas. Habló con todos para que le acompañaran de regreso a la azotea del edificio. Les ordenó que permanecieran allí, pues para contactar con El Gordo y conseguir las armas sería mejor que fuera él solo.

Butcher descendió por la escalerilla y, con su cautela habitual, se las ingenió para llegar hasta la puerta exterior, que daba al río, del edificio 4. Entró, y tras matar a todos los enemigos del lugar, habló con El Gordo, que accedió a ayudar a la rebelión. Las cuatro cajas que antes estaban cerradas ahora estaban accesibles para que Butcher se hiciera con varios fusiles, munición para el rifle de francotirador, cócteles molotov y varias granadas de humo, que resultarían esenciales para el final de la misión. Jack regresó a la azotea para armar a cada guerrillero con su correspondiente fusil, suministrando parte de la munición que él había obtenido de los enemigos aniquilados para que ningún Ghurka estuviera sin balas. Descendió con todo el grupo para dejarlo oculto en la sombra de la posición 2.

PREPARATIVOS

Ahora tendrían que ser Butcher y Duke quienes se encargaran de limpiar todo el camino hasta el edificio de la radio (5), así como a la torre 6, donde se ocultarían Lupín y el líder espiritual a la espera de subir a la barcaza (7). Jack y Francis se pusieron uniformes japoneses para facilitar su infiltración en la plaza del templo. Entre los dos, Jack con el cuchillo y Francis con su rifle siempre teniendo cuidado de no dejar un cadáver bajo cobertura visual (lo que desataría la alarma) fueron eliminando a todos los guardias de los soportales de la plaza central, así como los situados en las puertas de todos los edificios y la estatua de Buda. Jack entró en todos los edificios de la plaza central para seguir con la operación de limpieza, eliminar a todos los peligrosos francotiradores y de paso conseguir una buena cantidad de armamento.

Especialmente importante es la conquista del palacete (8), pues en su torre se apostará Francis para disparar sobre el general japonés cuando los Ghurkas hayan llamado por radio. Se trata de un gran edificio de tres plantas, pero a estas alturas, y fuertemente armado con los fusiles, Jack no tuvo problemas para vaciarlo de vida enemiga. Francis se hizo con los uniformes y la munición de los francotiradores y se quedó agazapado en la torre del palacete.

Bien, Jack debía asegurarse de limpiar la torre 6 y dejar vía libre en el camino que conducía hasta allí, pues en ella se esconderían Lupín, Samuel y el líder espiritual a la espera del momento oportuno para subir a la barcaza. Cuando cumplió con esta misión, llamó a los tres personajes para que reunieran con él en el interior de la torre. Entregó a Samuel un fusil con un par de cargadores, los cócteles molotov y las granadas de humo. Y tampoco se olvidó de Lupín, al que también entregó un fusil con varios cargadores. Ambos comandos quedaron apostados apuntando hacia la puerta de entrada, pues en cuanto Francis fuera detectado al disparar sobre el general japonés, cientos de soldados empezarían a registrar cada centímetro del templo.

LA RADIO

Jack volvió a unirse con el grupo de Ghurkas y los llevó hasta la entrada del edificio de la radio, que previamente había limpiado de toda presencia enemiga. Pero antes de entrar y usar la radio, Butcher tenía que asegurarse de eliminar cualquier cadáver que estuviera a la vista de la columna de escolta que entraría por el puente (9) para llegar hasta el centro de la plaza (10) donde se situaría el general, a tiro del rifle de Francis. Aunque no era imprescindible esta nula presencia residual, pues en cualquier caso el general se pondría a tiro de Francis, sí era muy aconsejable que la columna de refuerzo no detectara nada sospechoso, pues así sólo reaccionarían cuando el disparo de Francis ya se hubiera producido, mientras que de ver algún cadáver en su camino se pondrían inmediatamente en estado de alerta y todo se complicaría mucho más. Se tomó su tiempo, pero Butcher era todo un profesional y recogió todos y cada uno de los cadáveres, procurando arrojarlos todos al río.

Había llegado el momento de entrar con los Ghurkas en la torre de la radio (5). Mientras cuatro de ellos se quedaron apostados en cuerpo a tierra apuntando hacia la puerta, Jack subió con un par de Ghurkas a la sala de la radio. Uno de ellos (seleccionándolo con el botón derecho del ratón) llamó por radio. Casi de inmediato pudo verse como una columna del ejército japonés se acercaba al templo, accediendo por el puente (9).

El tiempo apremiaba para organizar las acciones coordinadas. Jack bajó con los Ghurkas a la planta baja de la torre de la radio para reforzar la defensa de la puerta, con siete fusiles apostados ningún japonés conseguiría entrar. Cuando la división japonesa entró en la plaza y el general salió del coche para situarse frente a la estatua de Buda y quedar así a tiro de Francis, le toco el turno a nuestro francotirador. Duke se puso el uniforme de francotirador japonés, comprobó que tenía varios cargadores, preparó su fusil y miró por la ventana para enfilar a su objetivo. No tuvo mucho tiempo, pues casi de inmediato advirtieron su presencia, pero con su mira telescópica acertó de lleno en el cuerpo del general, que ayudó bastante con su llamativo uniforme azul. Duke se retiró de la ventana y esperó a que los soldados empezaran a surgir por la trampilla, fue eliminándolos sin piedad, era sencillo proteger un acceso tan angosto.





MISIÓN 1



MISIÓN 2



MISIÓN 2



MISIÓN 3



MISIÓN 4



MISIÓN 5



MISIÓN 6

Conocer el terreno en el que se moverán nuestros comandos es fundamental para completar con éxito la misión, por eso hemos incluido en esta guía mapas detallados de cada uno de los escenarios disponibles en el juego. Además, hemos señalado los puntos importantes a los que luego se hace referencia en el texto general de la guía, para que el acceso a los mismos sea mucho más cómodo y rápido



MISIÓN 7


3
2
4
5
1
6
8
7
9
11
10
12
MISIÓN 8


1
6
7
5
2
4
MISIÓN 9


2
3
5
1
4
MISIÓN 10


BOINA VERDE: SARGENTO JACK "BUTCHER" O'HARA
ZAPADOR: THOMAS HANCOCK ALIAS "FIREMAN"
MARINE: JAMES BLACKWOOD "FINS"
FRANCOTIRADOR: SIR FRANCIS T. WOOLRIDGE "DUKE"



Una vez más, no hay nada como una buena emboscada si podemos llegar a establecer una posición defensiva segura, como en la cabeza del puente.



El teniente Guinness está preso en las celdas de castigo del campamento de prisioneros. Todo un homenaje cinematográfico.



El artificiero, con la ayuda de un cebo, por ejemplo Jack, puede emplear el armamento pesado del enemigo para causar auténticas matanzas.



En el armario de una de las chozas del campo de prisioneros se encuentra la trampa bomba que Samuel deberá colocar en el centro del puente.



Como se aprecia en la imagen, para colocar la trampa bomba sólo hay que examinar una de las hileras de bidones y arrastrar el icono.



En un puente bien estrecho, podemos eliminar a unos cuantos enemigos, si colocamos unas cuantas minas y provocamos después una persecución.

HUMO Y HUIDA

Por su parte, Lupín y Samuel resistían sin problemas en el interior de la torre 6, al igual que Jack y los Ghurkas en la torre de la radio. Apostarse con fusiles apuntando a accesos únicos volvía a mostrarse como una maniobra defensiva insuperable. La papeleta más difícil era para Jack y Francis, que debían llegar, en medio de un enjambre de soldados japoneses, hasta la torre donde estaban Samuel, Lupín y el líder espiritual. Pero la verdad es que no fue tan complicado como pudiera parecer, pues Francis tuvo mucho cuidado en cada uno de los pisos del palacete hasta salir al exterior lateral que daba a la calle que conducía a la torre 6, mientras que Jack sólo tuvo que mirar a través de la ventana y esperar al momento adecuado para salir y recorrer, corriendo a todo trapo, el camino hasta entrar en la torre, donde los soldados que le perseguían cayeron ante el fuego de los comandos apostados.

Con todo el grupo de comando y el líder espiritual en la torre 6, Samuel fue el primero en salir para, desde cuerpo a tierra, lanzar las cinco granadas de humo que tenía para crear un manto de humo alrededor de la barcaza, de tal forma que el grupo no tuvo ningún problema para subir a la barcaza bajo la invisibilidad provocada por el intenso humo.

MISION 5

EL PUENTE SOBRE EL RÍO KWAI

Butcher silenció a los dos guardias que rodeaban el corral del elefante. Era imprescindible limpiar todo este lado de la orilla antes de cruzar el puente sobre el río Kwai. Para ello, el primer objetivo era el sector de la posición 1. Jack y James avanzaron agazapados y sacaron a relucir sus respectivas técnicas con el cuchillo para limpiar esta área. Una vez asegurada, Lupín subió a la torreta (2) para abrir la caja y conseguir un subfusil y varios cócteles molotov que vendrían muy bien para la emboscada que planeaban realizar usando el corral del elefante (3). Esta vez fue más sencillo que nunca, pues tres comandos apostados en el interior del corral del elefante, uno de ellos con cócteles molotov, suponían una potencia de fuego devastadora para todos los japoneses que intentaron entrar después de ver a Jack. Con toda la orilla libre de japoneses, Jack desinfectó las chozas 4 y 5 y consiguió toneladas de munición, armas y uniformes, todo un arsenal para afrontar la difícil misión de cruzar el puente y barrer a los japoneses del otro lado del río Kwai.

CRUZAR EL PUENTE

Los cuatro comandos subieron por la cuesta (6), deteniéndose a la sombra del gigantesco árbol que culminaba la ascensión. Era preciso eliminar a todos los soldados del sector 7, y el encargado fue Fins, pues su lanzamiento de cuchillo era ideal para estos menesteres. En cuanto este lado del puente estuvo libre de presencia japonesa, los prisioneros empezaron a escapar. Con el resto de los comandos apostados en la entrada del puente para cubrirle, Butcher empezó a adentrarse, siempre en cuerpo a tierra, en el puente. Con el cuchillo eliminó a los guardias de los dos pilares del puente.

Como el otro lado del puente, el sector 8, estaba literalmente plagado de soldados japoneses, se hacía necesario preparar una emboscada en el puente. Samuel colocó trampas cable y cepos, y se apostó en el primer pilar con los cócteles molotov. Jack y Fins se apostaron con los fusiles.

Esta vez sería Lupín el cebo, pues su velocidad era ideal para dejarse ver en el otro lado del puente y salir corriendo en cuanto le detectaron para llevarse a los japoneses hasta la mortal trampa tejida por los comandos en la zona del primer pilar del puente. Y es que, entre los cócteles molotov y las trampas de Samuel, y los certeros disparos de Jack y Fins, más de una docena de soldados enemigos sucumbieron sin poder hacer nada, en el ataque.

Tras la emboscada resultó sencillo entrar en el sector de los barracones (9). Jack hizo limpieza en todos ellos y en uno de los armarios encontró la trampa bomba que serviría para volar el puente sobre el río Kwai.

EL TENIENTE GUINNESS

Una vez que toda la explanada del sector 8 estuvo despejada de soldados japoneses, los comandos, con Jack y Fins al frente, empezaron a descender por la cuesta (10). Como en toda la zona de la orilla del río todavía quedaban numerosos efectivos del enemigo, fue necesario realizar otra emboscada para posteriormente limpiar de guardias japoneses todas las chozas y los márgenes de la orilla. Jack liberó al teniente Guinness, encerrado en la "nevera" (12). A continuación lo llevó ante la maqueta del puente, que estaba en el piso superior de la cabaña 11, para explicarle la mejor manera de volarlo.

Guinness mostró el lugar idóneo para colocar la trampa bomba, y pidió a los comandos que liberaran a los prisioneros encerrados en la cesta que pendía sobre el río (14).

De la operación de rescate de los prisioneros se ocupó Fins. Primero, mató a todos los guardias que custodiaban la cesta. A continuación, y vigilando que no hubiera ningún cocodrilo en las inmediaciones, cruzó a nado hasta el embarcadero (15) para eliminar al soldado japonés y hacerse con la canoa que éste vigilaba celosamente.

Se subió a ella para regresar al otro lado de la orilla y se puso el traje de buzo, con el arpón preparado. Disparó con el fusil sobre la polea que sujetaba la cesta, que cayó al agua, hundiéndose de inmediato.

Rápidamente Fins entró en el río y se sumergió. Mató a un cocodrilo que se acercaba utilizando oportunamente el arpón y después abrió la jaula para que los prisioneros pudieran ganar la superficie y escapar por sus propios medios.

EL TREN HARÁ DE ESPOLETA

Había llegado el momento de coordinar la destrucción del puente, objetivo primordial de la misión. Jack y Lupín se situaron junto a la radio, en la cabaña situada en la posición 13. Samuel entró en el puente, e inspeccionó la hilera de barriles del centro, en el punto 16, señalado en el mapa de esta misión.

Desde su mochila arrastró los explosivos a la caja de la trampa explosiva. Después se alejó del puente rápidamente, y se reunió con Fins a bordo de la canoa que éste había robado anteriormente. Lupín hizo lo mismo. Jack llamó por radio y se quedó a contemplar la llegada del tren, que produjo tal traqueteo en el puente que activó la trampa bomba consiguiendo así coronar con éxito la misión, pues tanto el puente como el tren cargado de soldados y altos mandos del ejército imperial japonés había sido destruido. Un nuevo golpe al eje que poco a poco iba inclinando la guerra a favor del bando de los aliados.



Fins deberá vigilar muchas cosas cuando está buceando: No gastar la bombona de oxígeno, reservar el arpón y explorar a fondo todos los interiores.



Este es el lugar exacto donde hay que sumergirse para encontrar la cueva que da acceso a los túneles de la isla de Savo.



Thomas vuelve a mostrarse como el comando más devastador de todos en combate abierto, esta vez gracias a sus granadas.

MISION 6

LOS CAÑONES DE LA ISLA DE SAVO

Fins llevó a sus compañeros hasta la playa del náufrago para que desembarcaran y permanecieran allí mientras él se introducía en las entrañas de la isla. Remó hasta alejarse unos metros de la costa y se puso el traje de buzo, dispuesto a llegar hasta la posición 2, donde se encontraba, a varios metros profundidad, la caverna que daba acceso a los túneles que recorrían la isla. Pero tenía un problema, los numerosos vigías apostados a lo largo de la costa. Para evitarlos se sumergía, pero como no quería gastar la reserva de aire que necesitaría para la caverna, salía a la superficie en aquellas zonas en las que podía sortear la vigilancia. Cuando llegó frente al muelle de madera, en la posición 1, se sumergió para inspeccionar el barco hundido. Tras eliminar a los buzos japoneses con el arpón, se adentró en el interior de la proa del barco para conseguir el soplete. Regresó a la superficie junto a los acantilados para llegar hasta la posición 2, en la que se sumergió para introducirse por la caverna.

Buceó a toda velocidad por el interior de la caverna y subió por la escalerilla. A penas tuvo tiempo de reaccionar, pues apareció en un pasillo con dos japoneses conversando y un tercer soldado montando guardia. Usó el lanzamiento de cuchillo para matar al jaque estaba de espaldas para rápidamente noquear y atar al otro. El guardia fue el último en caer.

Con tres uniformes y un fusil con su correspondiente munición, entró en cuerpo a tierra a la sala de comunicaciones, pues debía hacerse con la llave que tenía el oficial vestido de blanco. No resultó sencillo. Primero tuvo que deshacerse del guardia de la escalera en L, pero tuvo que hacerlo rápidamente y esconderlo, siempre controlando los conos de visión de los dos oficiales que patrullaban por la sala y podían ver el cadáver en la escalera. Seguidamente usó el truco del paquete de cigarrillos para atraer y eliminar al oficial de la sala del mapa.

Salió de nuevo al pasillo y esta vez entró por la otra puerta a la sala de mapas, donde no tuvo ningún problema para matar al oficial y al marinero que allí estaban, y conseguir así la llave de los túneles de acceso al búnker de los cañones. Fins ya había cumplido con su parte de la misión, así que se apostó en la escalera de salida de esa zona de los túneles, que daba justamente a la posición 3, señalada en el mapa.

BATALLA EN LAS PLAYAS

El resto de los comandos tenían como misión inmediata la ocupación de las playas septentrionales de la isla. Llegaron a nado a la playa 4, que ocuparon gracias a un par de granadas de Thomas y a la rapidez de Jack con el cuchillo. Con esto consiguieron uniformes y fusiles. Jack mató al artillero del cañón (5) para que Thomas tomara el control de tan poderosa arma, que apuntó hacia el acceso a la otra playa, en el que había un par de cavernas (6). Jack entró en una de ellas para provocar que le persiguieran, y salieron tras él varios japoneses que sucumbieron ante los cañonazos de Thomas. De esta forma Jack pudo explorar tranquilamente las cuevas, en las que encontró los explosivos que el artificiero necesitaría para poder volar por los aires los cañones del búnker.

En la playa 7 repitieron la operación anterior, y con el cañón pudieron alcanzar el muelle de madera. Thomas se situó al pie de la malla de cuerdas que permitía subir al sector este (8) de la isla. Con un par de granadas liquidó a los soldados que podrían dificultar el ascenso de los comandos. Ni que decir tiene que Jack, con el uniforme japonés puesto para disponer de un margen de maniobra superior, limpió todo este risco septentrional de la isla, explorando y eliminando a todos los japoneses de las cabañas. Cuando la zona estuvo asegurada, Fins salió de los túneles (3) para encontrarse con sus compañeros.

LA EMBOSCADA DEL PUENTE

Recordando la exitosa emboscada del puente sobre el río Kwai, los comandos se dispusieron a repetirla en el puente de la isla. Protegieron con minas el acceso desde el puente y también la escalera que subía desde la playa del hidroavión. Samuel se apostó, con los cócteles molotov preparados, en el acceso desde la playa. Le acompañó en esta posición Fins, con su eficaz fusil. En el acceso por el puente se quedó Thomas con varias granadas preparadas. Jack cruzó al otro lado del puente para provocar la persecución. Cruzó el puente corriendo como un auténtico atleta y rápidamente se apostó con el fusil apuntando al puente. Los primeros japoneses volaron por los aires al pisar las minas, mientras que en el acceso de la playa sucedía lo mismo. Los que consiguieron esquivar las minas, cayeron ante las granadas, cócteles molotov y disparos de fusil.

Jack cruzó el puente para liberar al piloto del hidroavión, encerrado en las jaulas de la posición 9. Regresó, acompañado del piloto, al otro lado del puente. Jack y Thomas entraron por el acceso 3 a los túneles que había visitado Fins, y descendieron a la caverna en la que se guardaba el ídolo de oro. Jack cogió el ídolo para alejarlo de la pared izquierda (con la cámara mirando de frente a la escalerilla), que Thomas debía destrozar con uno de sus explosivos. El boquete que se abrió daba a la playa del hidroavión, en la que Jack eliminó a todos los soldados. Cogió el ídolo y lo depositó junto a las cajas, en la posición 10. Luego fue a por el piloto para que se quedara junto al ídolo, pues era una zona bastante segura.

LA ENTRADA AL BÚNKER

Todos los comandos regresaron, bajando por el entramado de cuerdas (8), hasta la playa 4, desde donde se arrastraron para situarse junto al acceso a la zona donde estaba la puerta de entrada a los túneles (11) que llevaban hasta el búnker de los cañones. Para limpiar todo el sector volvieron a realizar una emboscada, parapetándose en el cañón. Fins abrió la puerta de entrada a los túneles y todos los comandos entraron en la intrincada red excavada por los japoneses en la isla de Savo. Avanzar por los túneles fue complicado debido al alto número de efectivos enemigos, pero con cuatro comandos y las granadas de Thomas, nada pudo detenerles hasta el corazón del búnker. Thomas colocó los explosivos con control remoto junto a los cañones. Subieron a la plataforma superior y el artificiero disfrutó como nunca detonando las cargas. Fins usó el soplete para abrir la puerta y Jack salió al exterior (12) para eliminar a los pocos japoneses que quedaban en la zona, incluyendo al que estaba sobre el techo de la salida del búnker.

DESPEGUE

Thomas gastó las últimas granadas en devastar los aledaños del búnker para que todo el grupo pudiera bajar a la playa. Jack limpió el interior del hidroavión y cogió el ídolo para lle-



Lupín debe llevar puesto el uniforme de soldado japonés para cruzar por la grúa. Previamente Natasha habrá matado al francotirador.



Thomas puede detener a un carro blindado con el lanzacohetes, con una mina antitanque o con un explosivo de dinamita.



Es muy importante que Jack no sea descubierto, cuando anda por las calles del puerto de Haiphong; lo mejor será disfrazarse de soldado.

Natasha se puso el vestido de geisha y ayudó a Jack, distrayendo con su irresistible poder de seducción, a todos los soldados que podían descubrir al boina verde en su camino hasta la caseta

várselo de aquella maldita isla. En cuanto el resto de los comandos y el piloto entraron en el avión, se inició el despegue. Gracias a la destrucción de los cañones de la isla de Savo, la armada americana podría atacar Guadalcanal.

MISION 7

EL GIGANTE DE HAIPHONG

Jack inicia la misión en el exterior del puerto militar, en las calles del pueblo de Haiphong. Los primeros guardias que caigan bajo su cuchillo deben servirle como fuentes de uniformes y fusiles. Los uniformes adquieren el protagonismo absoluto en esta misión, pues gracias a ellos será posible caminar con más margen en las calles del pueblo y posteriormente en el interior de la base. De esta forma, Jack no tuvo problemas para entrar en la tienda (1). Tras matar a todos los soldados con el subfusil, ya que en los interiores no había problema de armar ruido, habló con el tendero. En una caja de la trastienda encontró un vestido de Geisha junto a un rifle de francotirador, ambos objetos que debía entregar a Natasha.

CONTACTO CON NATASHA

Natasha estaba en el segundo piso del burdel del pueblo (3). Para llegar hasta allí sin que saltara la alarma en el exterior, Jack se dirigió a la calle trasera de la tienda, cruzó la calle para entrar al patio de la casa (2) y así llegar sin ser visto hasta la puerta del burdel. Entró con cuidado de no llamar la atención, pues en el vestíbulo había varios militares que esperaban un turno que nunca llegaría gracias a la metralleta de Jack. Jack subió al primer piso para encontrarse con Natasha y entregarle el vestido de Geisha y el rifle de francotirador. Butcher tenía ahora que llegar hasta la caseta (4) situada delante del almacén (5), donde esperaría para la operación de subir al trailer que los introduciría en el puerto militar. Natasha se puso el vestido de Geisha y ayudó a Jack, distrayendo con su seducción a todos los soldados que podían descubrir al boina verde en su camino hasta la caseta. Una vez en su interior, Jack se deshizo del mecánico japonés. Natasha también entró, pues Jack debía darle cuatro uniformes para Thomas y Lupín, que esperaban en el interior del almacén.

INFILTRACIÓN

La operación para colarse en el puerto militar es digna de pasar al manual de comandos. Natasha ya había observado que un camión se detenía delante del almacén, un operario cargaba unas cuantas cajas y el trailer se ponía en marcha para entrar en la base y pararse delante del almacén del puerto. Bien, aprovecharían esta logística para meterse dentro del camión e infiltrarse en la base. Natasha entró en el almacén y entre las grandes estanterías encontró varios botiquines y granadas. Finalmente entró en la pequeña sala del almacén donde se habían escondido Lupín y Thomas. Les entregó un par de uniformes para que se los pusieran. Natasha salió de la pequeña sala y sedujo al guardia para que mirara en la dirección opuesta, momento que aprovecharon Lupin y Thomas para arrastrarse hasta la pared opuesta del almacén, donde por el momento nadie podía verlos.
Natasha salió al exterior. El camión ya había iniciado otro trayecto, por lo que Natasha tuvo que seducir al guardia y al gordinflón para que Lupin y Thomas pudieran salir del almacén y entrar en la caseta donde esperaba Jack. Natasha también entró, y mientras esperaban la llegada del camión, intercambiaron armas botiquines y uniformes equitativamente. La coordinación era esencial a la llegada del camión. Todos los comandos debían estar preparados y con los uniformes puestos. Nada más detenerse el camión, Natasha debía salir de la caseta para distraer al guardia el tiempo necesario para que los tres comandos salieran de la caseta y subieran a la parte trasera del camión. Por último, y una vez que el trabajador había cargado las cajas en el camión, Natasha debía subir.

EN EL PUERTO

El camión se detuvo frente al primer almacén del puerto, en la posición 6. Natasha bajó para distraer a cualquier guardia que pudiera estar vigilando la zona. Así, el resto de los comandos salieron del camión y se arrastraron hasta la pared delantera de este almacén. Cuando se marchó el camión, Natasha siguió luciendo su palmito para despistar a los guardias y que el grupo pudiera arrastrarse hasta la parte trasera del almacén (7), una zona a la sombra de toda vigilancia.
Desde esta posición Jack tenía que entrar en el almacén de explosivos por la puerta que daba al portaaviones. Natasha se pintó los labios para seducir a los guardias del montón de cajas (8), que vigilaban la entrada a dicho almacén. Jack mató al guardia de la entrada, escondió el cadáver y entró, metralleta en mano, dispuesto a aniquilar a todos los soldados del almacén, cosa que hizo a costa de llevarse un par de balazos que curó rápidamente con el botiquín. Ahora que la zona estaba asegurada, Lupín entró en el almacén para abrir las cajas que contenían los explosivos que Thomas iba a necesitar para destruir los depósitos de combustible. Los dos comandos regresaron junto a su compañero a la posición 7.

LA HORA DE NATASHA

Natasha caminó por el puerto hasta llegar a la grúa, a la que subió para poder disparar con el rifle sobre el francotirador apostado en el portaaviones. Regresó a las cajas apiladas, lugar desde el que se encargó de ir despistando a todos los guardias que podían descubrir a Lupín en su camino hasta la grúa. El ratero recorrió el peligroso trecho bien pegado al borde del muelle, uniformado como soldado japonés y perfectamente compenetrado con Natasha para que ella despistara a



Una vez eliminado el cerco alemán, todos los comandos deben entrar en la iglesia, y Lupín debe bajar para curar al soldado Smith.



El francotirador tiene que tener los nervios de acero para descubrir a los francotiradores enemigos y eliminarlos antes que puedan reaccionar.



El boina verde siempre es el comando ideal, por su contundencia y fortaleza, para limpiar de enemigos los interiores de edificios, construcciones.

cualquiera que pudiera verle. Cuando Lupín llegó al pie de la grúa, subió a la escalerilla y no tardó ni tres segundos en alcanzar la plataforma de la grúa, donde se agazapó en espera de su siguiente actuación.

Natasha repitió las maniobras de seducción para que Thomas y Jack consiguieran llegar al parapeto visual de la pila de cajas (11), situada a la sombra de la grúa. Natasha también se colocó bajo la grúa para no ser vista por los guardias.

CONFUSIÓN

Thomas había planeado llegar hasta los depósitos de combustible (12 y 13) sembrando la confusión. Comprobó que llevaba puesto el uniforme japonés y arrojó una granada sobre el grupo de marineros que ensayaban junto a la grúa. La onda expansiva aniquiló a todos los marineros y la alarma hizo que cundiera el caso. Thomas aprovecho para andar por el borde del muelle hasta llegar a los depósitos (12) situados en la proa del portaviones. Siempre iba con el fusil a punto, pues en cuanto un soldado sospechaba algo, el artificiero debía abatirle antes que la cosa fuera a peor. Tras colocar los explosivos con detonador remoto en los depósitos 12, avanzó, pegado al muro, camino de los depósitos 13. En un momento determinado observó como un blindado avanzaba por la calle. Colocó explosivos en el asfalto y los detonó al paso del tanque. La confusión aumentó todavía más, lo que aprovechó Fireman para llegar hasta los depósitos 13 y colocar dinamita con temporizador de veinte segundos. Volvió por el mismo camino, pegado al muro, y mientras regresaba, los depósitos 13 saltaron en mil pedazos. Todos los japoneses se digirieron hacia allá, por lo que Thomas no tuvo problemas para regresar bajo la grúa. Lupín entro en acción descolgándose por el brazo de la grúa hasta llegar sobre la cubierta del portaaviones, a la que cayó desde una altura permisible para sus flexibles piernas. Se acercó al balón de la cubierta y desplegó la escalerilla, que estaba bastante oculta, para que el resto de los comandos pudieran subir al portaaviones. Thomas detonó el explosivo de los depósitos 12 y cuando entraron en el contenedor del Shinano, la misión era finalizada con éxito.



MISION 8

SALVAR AL SOLDADO SMITH

Lupín se acercó hasta el poste telegráfico situado en la posición 1. Echó mano de su mascota Spike para que despistara a los soldados que podrían ver su ascensión a los cables telefónicos. Se balanceó con su habitual maestría por el cableado hasta entrar por la ventana del ático del edificio 2. Se pegó a la pared y volvió a usar a su mascota para distraer al guardia, lo que le dio el tiempo necesario para abrir la caja y coger los objetos de Jack. Con Spike de nuevo correteando, Lupín noqueó al guardia, abrió la puerta para dejar también fuera de combate al oficial y liberó con rapidez al boina verde, al que entregó sus armas para que pudiera matar a los alemanes que ya empezaban a despertarse. A Jack le vino de perlas el fusil del guardia para iniciar la masacre en todos los pisos. Antes de salir, eliminó al oficial de la terraza y en la planta baja registró todos los muebles hasta encontrar cizallas.

LIBERACIÓN

Jack también podía subir por los postes y moverse por los cables, habilidad que aprovechó para entrar por la ventana del ático del edificio 3. Rescató al artificiero, que registró el cadáver del guardia que le custodiaba para recuperar su detector de metales. El asalto al tercer edificio, en la posición 4, requirió que Lupín entrara por la ventana situada junto a la puerta que da a la plaza. Esperó a que el guardia que patrullaba dentro se diera la vuelta para entrar por la ventana, abrir la cerradura desde dentro y dejar así vía libre para que Jack entrara con su metralleta y se ocupe de todos los soldados del edificio. Tras el rescate del francotirador, los comandos deben eliminar toda la presencia enemiga en este sector de la villa.

Jack, Thomas, Francis y Lupín bajaron por la escalera hasta la carretera de tierra, pues era preferible cruzar al otro lado por el puente de madera. En esta zona encontraron a un miembro de la resistencia. Francis sacó a relucir su puntería para matar a todos los soldados de la otra orilla que podrían amenazar la operación de cruzar el río por el puente de madera. Thomas usó las cizallas para cortar la alambrada y exploró toda la zona con el detector de metales para encontrar y desactivar las minas, que por supuesto pasaban a formar parte de su arsenal.

EN LA RETAGUARDIA

Francis fue el primero en subir por la escalerilla para ocupar una posición que le permitió acabar con los francotiradores alemanes parapetados tras las ruinas de la posición 6. Luego, con la ayuda de Jack, aseguró esta zona para que todo el comando pudiera ocultarse tras el muro. El resto de la operación fue coser y cantar, puesto que los soldados que cercaban la iglesia estaban demasiado ocupados disparando sobre los milicianos como para darse cuenta que la muerte se les acercaba por detrás. Jack con el cuchillo, y Francis con el rifle de francotirador se bastaron para eliminar a todos los soldados apostados en las posiciones de los edificios y ruinas que rodeaban la iglesia (7, 8, 9, 10, 11, 12). Finalmente dejaron de sonar los disparos, señal de la eliminación de todas las fuerzas enemigas.

SMITH

Los comandos entraron en la iglesia y Lupín entró en el interior por un pequeño agujero. Curó con un botiquín la heridas de Smith y le llevó hasta el edificio 4, en cuyo sótano estaba la radio por la que necesitaban comunicarse con el alto mando. Primero bajó Jack para eliminar a los soldados que quedaban



Los comandos deberán entrar en el castillo de Colditz por la puerta de servicio, pero llegar hasta allí no será nada sencillo.



La salvación de Lupín debe hacerse con un ataque coordinado contra los cuatro soldados del pelotón de fusilamiento, para luego matar al cabo.



Lupín puede trepar por las paredes de los edificios para entrar por las ventanas de las habitaciones que estén más libres de enemigos.

La liberación de Paul, que se encuentra frente al pelotón de fusilamiento, esperando una muerte segura, exigirá un ataque coordinado de todos los comandos que participan en la misión

junto a la radio. A continuación, Lupín reventó la caja fuerte para coger los códigos de la radio, que entregó a Smith para que el líder de la milicia comunicara la liberación del pueblo.

MISION 9

EL CASTILLO DE COLDITZ

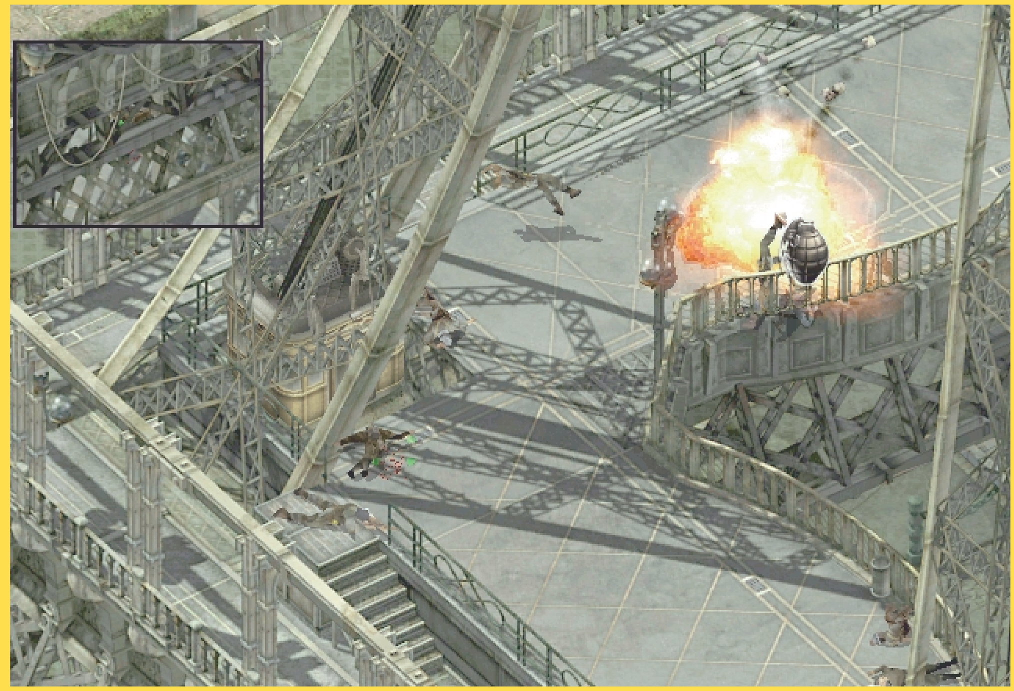
Francis fue el primero en ponerse en movimiento. Su labor consistió en llegar hasta la iglesia (1), avanzando por el camino que bordeaba al castillo por el este. Era primordial que no fuera detectado en los exteriores y, ante todo, debía conseguir al menos tres uniformes de oficial que luego entregaría al espía en la iglesia. No fue un camino de rosas, pero su rifle de francotirador, el uniforme alemán y su experiencia en misiones de infiltración le permitieron explorar la zona de las fábricas y varias casas cercanas a la iglesia. Además de numerosos uniformes, cócteles molotov y valiosa munición, consiguió de las camas de las casas unas cuantas sábanas que serían de gran utilidad en el futuro. Vigilando que no pasara la patrulla, cruzó la calle para dirigirse a la puerta de la iglesia que daba al río y entró. En el interior de la iglesia no había peligro alguno.
Jack lo tenía mucho más fácil para llegar al punto de entrada al castillo, la puerta de servicio (2). Llegó sin ser detectado hasta la puerta de entrada de la casa más cercana (3). Eliminó al oficial y limpió todo el edificio. Tras conseguir uniformes, fusiles, metralletas y munición, exploró las dos siguientes casas hasta que encontró un par de cócteles molotov. Se ocupó de eliminar toda la vigilancia que podría detectar la presencia de comandos cerca de la puerta de servicio (2).
Samuel lo tenía algo más complicado, pues debía llegar hasta la parte posterior de la iglesia, donde la barandilla que protegía el margen del río tenía un hueco que le permitiría saltar al río para llegar a nado hasta la pequeña playa (4) que se había formado en el cauce inferior, único punto de salida del río. Samuel bordeó la muralla y para deshacerse del guardia que patrullaba cavó un agujero y usó el paquete de cigarrillos para que el soldado cayera en él. Siguió avanzado en cuerpo a tierra y pegado al muro hasta que llegó a las inmediaciones de la iglesia. Entonces Frenchy se puso el uniforme de oficial alemán y, tras comprobar que no pasaba la patrulla, salió para ordenarle al guardia que mirara hacia otro lado, para que así Samuel pudiera llegar hasta la ribera y saltar al río. Samuel nadó despacio para no ser detectado, salió del río por el punto 4 y se reunió con Jack junto a la puerta de servicio (2).
Francis, que estaba en la iglesia, sólo tuvo que hacer lo mismo que Samuel, saltar al río y nadar hasta la orilla (4) en la que podía salir del río para luego llegar a la posición 2.

RESCATAR A LUPÍN

Convenientemente disfrazado de oficial alemán, Frenchy entró en el castillo de Colditz por la puerta grande. Cruzó el patio donde Paul estaba frente al pelotón de fusilamiento y salió por el gran portalón para aparecer en el pequeño patio lateral exterior (5). Desde allí entró en el ala de servicios del castillo. Bajó a las calderas y se situó en el pasillo que daba a la puerta de servicio, tras la que aguardaban sus compañeros. El guardia que patrullaba tenía la llave, así que le ordenó que se pusiera junto a la puerta. Entonces, desde el exterior, Samuel cogió un cóctel molotov y lo arrojó a través de la puerta, abrasando al desgraciado guardia. Frenchy cogió la llave del cadáver calcinado y abrió la puerta. Jack se encargó de limpiar el camino hasta el pequeño patio lateral exterior. Frenchy entró en el patio central y ordenó al soldado que estaba de guardia que mirara hacia el lado contrario. Jack, Samuel y Francis se pusieron los uniformes y se agruparon. Miraron a través de la puerta para esperar a que el jefe del pelotón de fusilamiento se dirigiera hacia la pared, momento que aprovecharon para entrar en el patio central y cruzar hasta la esquina del otro lado, donde estaban fuera de cualquier vigilancia. Jack eliminó al guardia que Frenchy había distraído.
La liberación de Paul exigió un ataque coordinado sobre el pelotón de fusilamiento. Frenchy ordenó al jefe que mirara hacia la pared, y los tres comandos se situaron a la espalda del pelotón. Samuel preparó un cóctel molotov para arrojarlo sobre los dos fusileros de la derecha, mientras Jack dispararía sobre el siguiente y Francis sobre el último de ellos, dejando al cabo para el último disparo. La acción debe ser conjunta y simultánea, empezando por Samuel arrojando el cóctel, para que Jack y Francis hicieran su trabajo usando la función de apostado, que siempre es más rápida que disparar manualmente.

LAS TRES PARTES DEL PLAN

Paul trepó hasta la ventana situada a la izquierda (6) del corredor de la muralla. Antes de entrar, echó un vistazo al interior, era la enfermería. Frenchy entró en ella para despistar al médico, lo que aprovechó Paul para entrar por la ventana, noquear a uno de los enfermos y soltar por la ventana la cuerda que había hecho con las sábanas. Así, Jack pudo subir a la enfermería para matar a todos sus residentes. La sala anexa a la enfermería era el despacho del mariscal Desfell.
Jack aprovechó el momento que estaba de espaldas para liquidarlo y coger la primera parte del plan de la gabardina. Regresó a la enfermería y salió por la otra puerta, que daba al corredor de la muralla, que le llevó hasta la antesala del despacho del mariscal Rudolf. Esta vez necesitó la ayuda de Francis para que liquidara al oficial con su rifle, de tal forma que luego Jack pudo entrar en el despacho, acabar con toda forma de vida y coger la segunda parte del plan de la gabardina del mariscal Rudolf. La tercera y última parte la consiguió Frenchy, que volvió al patio central para entrar por la puerta lateral que daba al hall desde el que se entraba al salón de banquetes.
En una de las esquinas estaba el perchero con la gabardina del mariscal Heinz, y Frenchy tuvo la habilidad para hacerse con la tercera parte del plan sin ser descubierto. Frenchy regresó después al despacho del mariscal Rudolf para entregarle a Jack la ►



Dentro de la torre Eiffel ya no hay que andarse con remilgos, da igual si suena la alarma, así que podemos recurrir al armamento más devastador.

tercera parte del plan. El boina verde juntó todas las partes en su mochila y obtuvo así el plan completo de los alemanes para llevar a cabo la destrucción de la capital francesa.

LA LIBERACIÓN DE LOS PRISIONEROS

Jack salió del despacho del mariscal Rudolf y bajó por las escaleras para entrar en las habitaciones, desde las que se salía al patio lateral sur, que daba acceso al patio de la torre de la radio. Con la ayuda del resto de los comandos ocupó la torre y aseguró la sala de radio.

Entonces el comando acometió la tarea más laboriosa de todas en cuantas habían participado; la liberación, uno a uno, de los cincuenta y ocho prisioneros que estaban distribuidos entre las decenas de estancias de los edificios que daban a la plaza de la torre de la radio. El problema no era ir limpiando piso por piso de todos los edificios, pues eran cuatro comandos completamente operativos y fuertemente armados, lo engorroso fue encontrar a todos los prisioneros, a los que había que suministrar un uniforme para que escaparan.

La exploración fue tediosa; sótanos, azoteas, los andamios de algunos tejados, los patios laterales, etc. En la agenda se iba actualizando el número de prisioneros que quedaban por liberar. El último fue el que custodiaba la radio.

Jack llamó al cuartel general para comunicar los planes del III Reich, y el mando envió un globo para que salieran de allí. Llegar hasta él fue un paseo dominical.

MISION 10

¿ARDE PARÍS?

La misión de despedida resultó ser la más sencilla. Tras matar a todos los soldados de la estación de metro y hacerse con los uniformes, Jack salió al exterior bajo la indumentaria enemiga para hacer de las suyas en los aledaños de la torre Eiffel. Con la idea de no despertar la alarma, aniquiló a varios soldados alemanes, incluida una patrulla, y se hizo con un par de uniformes de oficial. Regresó a la estación para entregárselos a Frenchy, que entonces pudo salir al exterior para coger el camión y situarlo junto a la boca de metro para que todos los comandos, a excepción de Paul, subieran a la parte trasera del camión. Frenchy pilotó con calma el camión para estacionarlo en la calle trasera del bloque de edificios, concretamente tras el bloque 2. Tras pasar la patrulla, Jack bajará del camión para entrar al edificio 2 y limpiar la planta baja. Luego podrán reunirse con él los demás ocupantes del camión, a excepción de Frenchy, que debe seguir al volante.

> Liberar a los cincuenta y ocho prisioneros de Colditz será una de las tareas más laboriosas del juego

Las tres plantas del edificio no fueron demasiado difíciles de arrasar. Luego, Jack y Fins pudieron salir a la calle para acceder al bloque 3. Tras eliminar toda la presencia enemiga, contactarán con Natacha y regresarán a la planta baja del edificio 2. Francis puede subir a los balcones del edificio 2, y tras matar a todos los francotiradores, se encargará de hacer lo que mejor sabe para eliminar a los soldados cercanos al tanque. Thomas debe subir a la segunda planta del edificio 2 para entrar en el despacho del general y desactivar el detonador de las bombas colocadas en todo París.

Samuel y Thomas subieron al tanque para arrasar con su descomunal cañón los jardines que rodeaban la torre Eiffel. Tuvieron que tener especial cuidado con la tanqueta, pero el resto fue tan sencillo que no pasará a la historia precisamente por su dificultad. Una vez arrasada la zona del quiosco (punto 4 en el mapa), Thomas pudo salir del tanque para registrar los cadáveres de los oficiales y obtener de uno de ellos la llave de acceso a la torre Eiffel.

Los comandos que estaban todavía en el edificio subieron al camión para llegar hasta la entrada a la torre Eiffel, en la posición 5. Allí fueron también Samuel y Thomas en su flamante tanque. El resto de la misión fue sencillo; eliminar a los alemanes de las terrazas de la torre y subir a lo más alto, donde estaba la radio que usaría Frenchy para comunicar las buenas noticias del éxito de la misión y del fin de la guerra.

A.T.I.



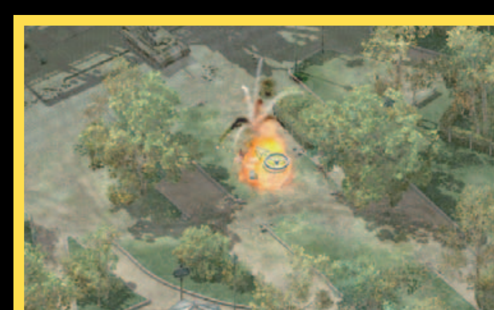
El espía también será clave en las calles de la capital francesa, así que hay que conseguirle varios uniformes de oficial alemán para infiltrarse.



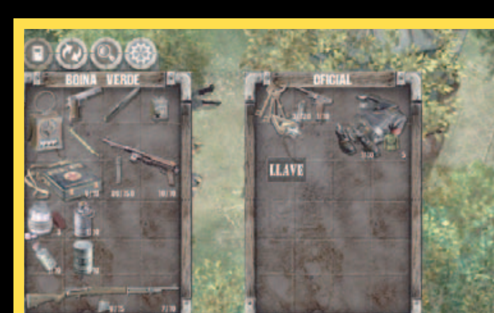
Frenchy deberá aparcar el camión marcha atrás y junto a la entrada del edificio en cuestión. Conviene comprobar que la patrulla ha pasado.



En el despacho del general alemán está el dispositivo que detonará todas las bombas colocadas en París. Thomas deberá desactivarlo.



Con el conductor y el artificiero a los mandos del tanque no habrá quién pueda hacernos frente en los campos Elíseos.



Uno de los oficiales que hay en el quiosco tiene en su poder la llave que abre la puerta del ascensor de la torre Eiffel.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Este mes nos enfrentamos a la nueva entrega anual de uno de los simuladores más exitosos de EA Sports. Nos referimos, claro está a «FIFA 2001» que nos ha sorprendido gratamente por incorporar un sistema de juego nuevo, en el que el usuario interviene muchísimo más en el desarrollo del juego, y sobre todo por la IA, tanto de los equipos rivales como de nuestros propios jugadores, que se desmarcan y, en general se mueven, de una forma mucho más realista. En otro género bien diferente, pero también dentro de una saga histórica, comentamos este «Atlantis III». La tercera entrega de la saga de Cryo no contiene, en esencia, diferencias sustanciales con sus predecesores, si acaso las inevitables mejoras en el apartado técnico. Destacamos, asimismo el rol, que nos visita este mes gracias a tres juegos: «Arcanum», un excelente programa, clásico en muchos aspectos y sólido en casi todos; «Magic&Mayhem: The Art of Magic», que nos ofrece una mezcla muy interesante de varios géneros en un entorno tridimensional muy logrado; y por último «Throne of Darkness», un juego muy similar a «Diablo II» que no llega a colmar todas las expectativas puestas en él.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen equilibrio entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescindible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Quizá se está muy cerca de poder verlo...

FIFA 2002



Compañía: **EA SPORTS**
Disponible: **PC, PS2**
V. Comentada: **PC**
Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

• **CPU:** Pentium II 350 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 80 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (4 MB compatible Direct3D) • **Multijugador:** Sí (red local, IP, serie, Internet)

Finalmente, Fútbol

Desde siempre hemos criticado a la serie FIFA porque enmascaraba bajo un acabado técnico en la vanguardia de su género un simulador de fútbol más bien mediocre, plagado de rutinas dinámicas predefinidas. Son ya seis años viendo lo mismo y por fin podemos exclamar: "más vale tarde que nunca". Y es que con un buen pad en las manos, en «FIFA 2002» podemos decidir la potencia y dirección de los pases rasos o elevados, para dar balones en profundidad o peligrosos pases al hueco. Hay que aplicar efecto a los tiros a la portería para evitar al portero en su salida o poner el balón en la misma escuadra si se prefiere el tiro lejano. Y para rematar, la inteligencia artificial es extraordinaria.



Aunque lo normal es que nos deleiten con paradas de leyenda, los porteros también pueden cometer errores, como este de la imagen.



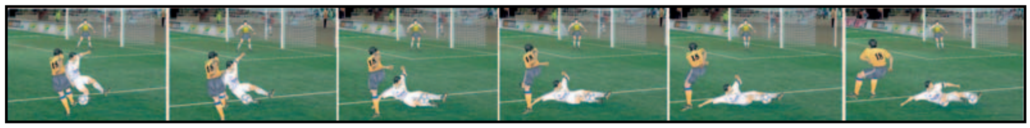
Un pase cruzado raso, enviado desde la banda es absolutamente letal para cualquier defensa en línea y normalmente acaba en ocasión de gol.



Para aguantar la presión y provocar falta podemos proteger el balón, una maniobra de la vieja escuela muy efectiva en «FIFA 2002».

Este «FIFA» respira de otra forma. ¿Un ejemplo? Por primera vez en la saga es posible configurar los botones para acomodarnos el pad, un claro síntoma de un sistema de control que ya puede calificarse como satisfactorio, pues implementa un notable motor de cálculo que permite determinar la potencia del chut mediante el clásico sistema de mantener pulsado el botón mientras se visualiza la fuerza del disparo mediante una barra lineal.

Este sistema, presente en multitud de juegos de fútbol desde los tiempos del Spectrum y que incomprensiblemente brillaba por su ausencia en la serie FIFA, nos permite controlar con toda precisión el rango de distancia que pretendemos aplicar al balón para que llegue justo allí donde nuestro cerebro futbolístico lo ha decidido para realizar tiros a puerta al palo largo, o al corto, cambios de juego para salir de un achique de espacios, pases por encima de la defensa, asistencias con sello Zidane, pases de tacón, paredes, apoyos de toda clase, etc. Sí, por fin tenemos libertad de acción para jugar al fútbol a nuestro estilo, haciendo nuestras jugadas favoritas, esas que hacemos con los ojos cerrados. En suma, «FIFA 2002» despliega nuestro fútbol, no el dictado por el motor de cálculo del juego de cada año, tal y como venía sucediendo hasta ahora en toda la serie.



El corte de balón lanzándose al suelo y el tackle han sido notablemente mejorados en las rutinas de detección del choque con la pelota y se convierten en una de las claves para recuperar el control del esférico o taponar pases y tiros a puerta del rival. Una jugada defensiva que por fin tiene cierta relevancia.

LIBERTAD DE JUEGO

Para plasmar esta libertad total en la ejecución de pases y jugadas sobre el terreno de juego se ha optimizado la dinámica del balón, que ahora vuela y rueda según la potencia, dirección y efectos aplicados al chut o cabezazo. En «FIFA 2002» la pelota hará las mismas cosas maravillosas, y también las más raras, que se ven cada día en un campo de fútbol, pero siempre será en respuesta a nuestra habilidad.

Más importante para hacernos vivir el fútbol en su máxima expresión, es la acusada y bienvenida ralentización de la velocidad, que afecta a toda la acción; carreras de los jugadores, movimientos y velocidad del balón en los desplazamientos tanto verticales como horizontales. Seleccionando la velocidad lenta en la configuración del juego estaremos muy cerca del fútbol auténtico, pues los jugadores correrán la banda ateniéndose a la realidad de las dimensiones de un campo auténtico, el balón no será una bala que va de lado a lado como si fuera una pelota de voleibol y todas las acciones se realizan a un ritmo realista. Es posible que a muchos de vosotros, acostumbrados al torbellino balompédico de las entregas anteriores, os parezca excesivamente lento, pero ►



DESMARQUE Y PASE AL HUECO

El innovador sistema de pases que estrena «FIFA 2002» otorga tal flexibilidad a la distribución del esférico que podréis desplegar un fútbol avasallador para romper cualquier defensa, bien con pases al hueco, con desplazamientos largos, con paredes, con cambios de juego, con apoyos en corto o con envíos por encima de la línea de cobertura, que si son buenos irán hacia el compañero que haya iniciado el desmarque. En estas secuencias mostramos todas estas formas de abrir las más férreas líneas defensivas, que pueden iniciarse con un contraataque, pues ahora el portero puede sacar rápido nada más hacerse con el balón.

Hay un botón que provoca el desmarque de nuestros jugadores, que buscarán los cruces necesarios para deshacerse del pegajoso marcaje de los rivales. Esos movimientos sin balón se indican con líneas grises y azules, por lo que tendremos menos de un segundo para definir la potencia y dirección que aplicaremos al pase, que podrá ser raso o elevado. También hay un botón específico para hacer paredes. En definitiva, es necesario mucho entrenamiento para adaptarse a la barra de potencia y se hace imprescindible un buen pad de ocho botones para marcar con precisión la dirección y tipo de pase A nosotros nos gusta esta libertad en la ejecución de pases, tiros a puerta y cabezazos, en la que el porcentaje de pases completados depende única y exclusivamente de nuestra habilidad. Por ejemplo, para cruzar el balón al área desde el lateral hay que aplicar un postefecto para que el balón gire hacia dentro, o bien recortar en seco al defensa para poder encarar verticalmente y centrar con más precisión. Es más, hay que tener en cuenta si el jugador que centra o tira a puerta es diestro o zurdo, porque la orientación del pie está perfectamente recreada. Pero es posible que muchos no quieran complicarse tanto y prefieran volver al fútbol arcade de pases automatizados y regates imposibles, por lo que en el menú de configuración del juego, además de la propia velocidad del mismo, es posible dejar en modo asistido tanto el modo de pases como el pase vertical.







Los pases colgados al área deben ser muy precisos, porque la mayoría de las veces la zaga despejará o el portero saldrá por alto para hacerse con el balón.



Se ha mejorado la colocación y toma de decisiones por parte del árbitro, que detecta con más realismo la gravedad de las faltas y amonesta con más rigor.



Los tiros a puerta ya no son ni mucho menos automáticos, hay que ladearse y luego cruzar ante la salida del portero aplicando un ligero efecto.



Las repeticiones se pueden grabar en el disco duro y ofrecen el último minuto de juego. La cámara libre nos permite contemplar la acción desde el lugar que queramos para disfrutar de toda la espectacularidad de una jugada que se puede reproducir cuadro a cuadro para que no se nos escape ningún detalle.

seguro que los aficionados al deporte rey apreciarán que se hayan respetado las leyes de la física y que por fin parezca que jugamos al fútbol en un terreno de 105x65 metros, claro está, a escala.

IA CIEN POR CIEN FUTBOLERA

La inteligencia artificial es tan importante en un simulador de fútbol como en un juego de ajedrez, pues de ella depende no sólo la disposición y jugadas del equipo controlado por el ordenador, sino también los movimientos sin balón de los jugadores de nuestro equipo. En EA Sports han trabajado duro en este aspecto, con un engine completamente nuevo que desarrolla una capacidad inusitada en la, tan esencial, labor de procesar los movimientos y acciones de 21 jugadores en tiempo real. En los niveles de dificultad profesional y mundial, los equipos controlados por el ordenador, respetando el nivel real de los jugadores y el global del equipo, exhiben un fútbol digno de estudio en cualquier escuela de entrenadores. Cuando defienden, todo el bloque presiona de forma ordenada y compacta. Defensas en línea, anticipaciones, achiques de espacio, presiones por zonas... estamos ante los equipos virtuales más poderosos.

Y al recuperar la posesión de la pelota es cuando más admirable es la IA del programa, ya que si van perdiendo adelantan las líneas y empiezan a hacer paredes o pases largos, mientras que si van ganando se dedican a mantener el control del esférico, juntando las líneas y pasándosela en corto en su propio campo. En cuanto al estilo, dependerá del potencial técnico del equipo. Los más modestos se dedicarán a esperar a verlas venir, mientras que los grandes consagrarán su juego a dominar la situación, moviendo rápido la pelota para salir de la asfixiante presión de los equipos más modestos.

Entramos ya en los aspectos técnicos, que ceden el protagonismo frente a la simulación hasta el punto de rebajar ligeramente la calidad gráfica del entorno 3D en pos de ceder más potencia de procesamiento a los motores de cálculo de la dinámica del balón e inteligencia artificial, tan portentosos como operativamente exigentes. A excepción del extraordinario escenario que reproduce al estadio de Saint Dennis, el resto de los estadios son

SACA LA PIZARRA TÁCTICA

Parece que finalmente en EA Sports han contratado a expertos en fútbol, pues hasta ahora los canadienses habían demostrado saber más bien poco de disposiciones tácticas y maniobras ofensivas y defensivas sin balón, haciendo que el fútbol de las ediciones anteriores se pareciera a cualquier cosa excepto a un partido de fútbol. En «FIFA 2002» hay un cambio radical en este aspecto, pues se aprecia un excelente posicionamiento de los equipos sobre el terreno de juego, con unos movimientos de los jugadores llenos de inteligencia y astucia, que asustan.

Claro está que la respuesta de nuestro equipo y, por tanto, nuestro estilo de juego, dependerá de la elección sobre la pizarra; el esquema (4-4-2, 5-3-2, 3-5-2, etc), la colocación de las tres líneas (defensa, medios, delantera) y la estrategia a seguir en ataque (neutral, posesión, contraataque) y defensa (esperar atrás, presión a por el fuera de juego y contención). Todos estos factores determinan la disposición de nuestros jugadores sobre el terreno de juego y, lo que es más importante, sus movimientos y su actitud cuando nuestro equipo no tenga en su poder el balón.



En ataque nuestro propio estilo de juego (pases en corto, entradas por el centro, aperturas a la banda, pases en profundidad a los desmarques, etc.) marca la pauta. A nosotros el sistema que más nos gusta es el 4-3-3, con un delantero centro adelantado y dos media puntas por las bandas.



En defensa nuestra tarea es mucho más monocorde, hay que mantener dos líneas perfectamente ensambladas. El equipo rival puede jugar al pase largo o a las paredes y resulta muy difícil quitarle la pelota. Lo más recomendable es no perder el sitio y esperar algún error del contrario.



Cuando mantenemos la línea defensiva adelantada presionando sobre la medular podemos provocar un fuera de juego, aunque ya sabéis que es un arma de doble filo. Si se nos cuelan, siempre es posible hacer que el portero salga para tapar hueco o para hacer falta, si no hay más remedio.



Tanto el aspecto físico como las habilidades de cada uno de los jugadores se han respetado al máximo. En la imagen, Roberto Carlos ejecuta una falta.



Cualquier entrada por detrás cuando el rival encara la portería significará la tarjeta roja y la consiguiente expulsión. El reglamento es el reglamento.



Podemos hacer que el portero salga para tapar huecos o directamente hacer falta a cualquier delantero que intente encarar nuestra portería.

más bien flojitos. La cámara situada en la torre tiene un encuadre más abierto que ofrece una mayor amplitud de rectángulo de juego en pantalla, una panorámica ideal teniendo en cuenta que en «FIFA 2002» prima el juego de pases largos. Técnicamente, aparte de la mayor fluidez y realismo de las animaciones que ampliamos en el recuadro adjunto, sólo se ha mejorado el sonido, con efectos de ambiente más variados, incluyendo los gritos de los jugadores pidiendo la pelota.

ESTO SÍ ES FÚTBOL

Puede que haya sido con un par de años de retraso, pero EA Sports no tenía más remedio que reaccionar, y hay que ver cómo lo ha hecho con «FIFA 2002», dejándose de monsergas técnicas para centrarse en la jugabilidad y, sobre todo, en la simulación de fútbol bajo los designios del jugador. La llegada al mercado de consolas de la magistral serie «ISS» de Konami ha forzado a EA Sports, que necesita que «FIFA 2002» triunfe en la PS2, a rediseñar por completo el sistema de control, la dinámica del balón y la IA.

Y tampoco hay que olvidar la llegada de X-Box, una versión que saldrá compilada del PC. Ojo, «FIFA 2002» sigue teniendo defectos a pulir –a los que dedicamos todo un recuadro– heredados del pésimo engine dinámico que ha lastrado las entregas anteriores. Pero no es momento de lamentar los años que hemos tenido que esperar para jugar a fútbol auténtico, sino de disfrutar del habitual espectáculo de gráficos y animaciones de la serie FIFA. Aunque esta vez consagrado a la tarea de dar vida a un balompié de alta escuela en el que todo dependerá de la visión de juego, la habilidad con el pase medido y la sangre fría para decidir en los últimos metros.

A.T.I.

LO QUE QUEDA POR PULIR

Quizá os extrañe que con todas las alabanzas que hemos dedicado a «FIFA 2002» su valoración no entre en ese rango reservado a las obras maestras. La razón es la de siempre; sigue teniendo algunas acciones demasiado automáticas que responden a rutinas de juzgado de guardia. La más frustrante son los rebotes de los palos y el larguero, que casi siempre caen a los pies a los delanteros rivales para que fusilen nuestra portería. Claro que nosotros gozamos de la misma ventaja cuando somos los atacantes.

Hay una evidente lentitud en la respuesta a los controles cuando el balón lo lleva el contrario, otro problema que enfadará a más de uno y con toda la razón.

Los remates y despejes de cabeza no están bien recreados y terminan por convertirse en un regalo al rival. Es más, en cada córner que defendemos es prácticamente imposible despejarla aunque tengamos a dos centrales de primera delante de la portería. Normalmente el rival rematará a puerta hagamos lo que hagamos, lo que a la larga termina por resultar enojoso, hasta el punto que evitaremos despejar por las líneas de fondo a toda costa.

En los choques cuerpo a cuerpo y en cualquier barullo los jugadores rivales se llevan el balón en un porcentaje demasiado alto. También se podrían achacar otros problemas como la excesiva fortaleza de los defensas contrarios o que de vez en cuando nuestros jugadores no se coloquen bien, pero son cosas que forman parte del fútbol real y normalmente terminan por convertirse en retos que aceptamos gustosos, sin olvidar que las potentes escuadras rivales y la comentada lentitud cuando defendemos hacen que los partidos estén más igualados y, sobre todo, que los marcadores se aproximen a la realidad de lo que es un partido de fútbol de elite. Por último, señalar que sigue habiendo algunos disparos atómicos desde larga distancia que quitan el sentido.

Como veis, todos son errores que inspiran indulgencia y que en ningún caso afectan gravemente a lo que es el juego en sí mismo. Además, probablemente serán corregidos en los parches de actualización que salgan sobre el juego.



ANIMACIONES MÁS REALES

El sensacional aumento del realismo de la simulación futbolística también se extiende a las animaciones que, manteniendo el prodigioso nivel exhibido en cada una de las entregas de la serie FIFA, reproducen unos movimientos mucho más naturales y más próximos a la cruda realidad que a los malabarismos imposibles que se veían hasta ahora. Claro ejemplo de ello es esta secuencia que podéis ver en la parte de abajo y que muestra el complicado control de un balón que llega de un pase alto y cae con mucha fuerza. En la imagen de la derecha podéis ver cómo Aimar estira la pierna al máximo para intentar cazar un pase que llegaba como un ladrillo y evitar así que pase por delante de sus narices y acabe en poder del contrario.

Dos buenos ejemplos de uno de los puntos fuertes de «FIFA 2001»: sus impresionantes gráficos y animaciones, las mejores, sin duda, que se pueden ver en un PC, dentro de su género.





TECNOLOGÍA:	**90**
ADICCIÓN:	**95**

El estupendo sistema de control, con total libertad en los pases, es revolucionario en «FIFA». El esquematismo en el ataque de algunos equipos resulta a veces aburrido y la configuración táctica podía haber tenido más opciones. El realismo en la dinámica del balón y la IA son francamente muy buenos.

puntuación total **90**

Punto de Mira

- Compañía: **CRYO**
- Disponible : **PC CD-ROM**
- En preparación : **PlayStation 2, PC DVD**
- Género: **AVENTURA GRÁFICA**



Tras tres entregas de su saga de aventuras más aclamada, Cryo todavía sigue buscando la Atlántida. En realidad, los protagonistas siempre la encuentran, pero eso no es ningún obstáculo para volver a visitarla asiduamente en épocas distintas y desde perspectivas bien distintas. Allá vamos de nuevo...



CPU: Pentium II 333 MHz • **RAM:** 32 MB (rec. 64 MB) • **HD:** 285 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	76
ADICCIÓN:	77

Esta tercera entrega mantiene la filosofía de toda la saga (gráficos de enorme belleza, posibilidad de viajar entre mundos), pero añade una leve mejora técnica. Las cargas desde el CD resultan algo pesadas. Los enigmas son bastante lógicos y están muy bien pensados, ofreciendo una experiencia de juego ciertamente agradable que va mejorando a medida que avanza.

puntuación total **79**



Atlantis III

Sin sorpresas



La calavera de cristal es la reliquia mágica sobre la que gira el argumento principal de «Atlantis III», que, claro está, nos devuelve a la vieja búsqueda de la civilización perdida, que tanto ha fascinado a casi todo el mundo.

Resulta difícil describir con palabras, la atracción que el Hombre experimenta hacia las civilizaciones mitológicas. Parece incoherente dejarse seducir por pueblos y culturas que, seguramente, nunca han existido, cuando podemos dedicar la vida entera a descubrir las maravillas de las civilizaciones maya o egipcia. Pero no. La mitología tiene un poder de seducción que no está presente en la Historia, como así lo atestiguan las más de 600 000 copias que Cryo ha vendido de la saga de «Atlantis», muy por encima de otras aventuras casi idénticas de la misma compañía, como «Egipto», «Pompeya» o «Aztecas». Claro que achacar el éxito de "Atlantis" a una visión romántica de la mitología, es meramente pretencioso: esta trilogía siempre ha sobresalido entre las demás por sus esplendorosos gráficos y su atractivo argumento, por lo que no es de extrañar que haya vendido más que el resto.

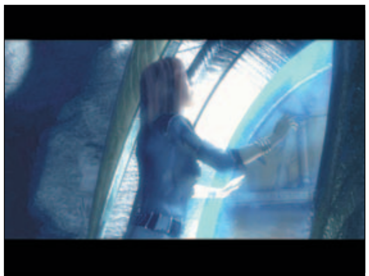
UNA PROTAGONISTA DE CINE

«Atlantis III» es la tercera entrega de una de las aventuras gráficas en primera persona más apreciadas. Quien conozca la saga sabrá que los diversos capítulos no tienen nada que ver entre sí, pues están ambientados en distintas épocas y distintas civilizaciones. En este tercer capítulo, dirigimos los designios de una anónima arqueóloga, que investiga unos extraños restos faraónicos, localizados a muchos miles de kilómetros de Egipto. Todos los indicios apuntan hacia una oculta ciudad atlántida. Por desgracia, un malvado investigador sigue la misma pista, con la intención añadida de descubrir los poderes místicos de una calavera de cristal. Durante los primeros minutos de juego, descubriremos la forma de utilizar unos portales interdimensionales de origen desconocido, y así podremos viajar a la Prehistoria, Egipto y otros interesantes lugares.

Para dotar de un mayor realismo a la protagonista, Cryo ha contratado a la actriz francesa Chiara Mastroianni, hija de los míticos actores Catherine Deneuve y Marcello Mastroianni. Ella ha puesto su rostro y sus movimientos a la arqueóloga, además de las voces en las versio-



No, no se trata de un oscuro puzzle. Es que el menú de opciones del juego es así de raro...



La protagonista es una arqueóloga de prestigio que ha descubierto un portal interdimensional.

A partir del segundo tercio de la aventura, las cosas mejoran de forma abismal con escenarios más grandes y enigmas mucho más divertidos e inteligentes



Os presentamos a la psicomomia, el asistente místico de la protagonista. Es más simpático de lo que parece.



Este extraño sello funciona de manera similar a una caja fuerte. Hay que encontrar la combinación.

Las mejoras técnicas se centran en la mayor suavidad de la vista, y el uso de sombras en tiempo real



El barco volador nos permite viajar a los distintos templos de una forma rápida y divertida.



No hay nada como un buen mapa para no perderse. El problema es que no sabemos hacia dónde viajar.



La vida del faraón corre peligro, y para salvarla hay que averiguar cuál es la pluma más pesada.

nes inglesa, francesa e italiana. En la versión española, Cryo ha hecho, sin ninguna duda, un excelente trabajo, pues todo el juego ha sido bien doblado al castellano.

LEVES MEJORAS

Quien espere encontrar una revolución técnica o de desarrollo en este «Atlantis III», mejor que busque en otro sitio. La saga tiene una fiel legión de fans, y los programadores no se han arriesgado a incluir demasiadas novedades, para no estropear el "feeling" de las anteriores entregas. No obstante, eso no quiere decir que no se incluyan mejoras. Para empezar, Cryo ha aumentado la resolución, hasta alcanzar los 1024x768, sin olvidarse de los equipos que sólo pueden funcionar a 640x480. El aumento parece ser más artificial que real, pues los gráficos en alta resolución son algo borrosos y faltos de detalle. Esto no está reñido con el diseño de los mismos, mezclándose estilos arquitectónicos algo aburridos por convencionales, con otros mucho más atractivos, como los palacios árabes de Bagdad o las originales construcciones del Jardín de Rhea.

El uso de gráficos renderizados y escenas no interactivas para simular el cambio de zona, obliga a que el juego tenga que cargar datos en memoria de forma continua. Es una pena que, con discos duros de 40 y 60 Gigas en el mercado, Cryo no haya incluido una opción de instalación completa. Sólo es posible copiar 285 Megas, lo que obliga a cargar del CD cada vez que se cambia de posición. En lectores con tiempos de acceso elevado, se producen pausas cercanas al segundo, lo que hace que el desarrollo sea lento y frustrante, especialmente cuando estás atascado y tienes que explorar a fondo todos los lugares. Quizás por esta razón, la mayor parte de los escenarios sólo disponen de unas pocas pantallas. De hecho, la aventura se hace algo corta, si se resuelve con una guía en la mano.

Las principales mejoras técnicas se centran en la mayor suavidad de la vista libre, y el uso de sombras en tiempo real producidas por los pájaros y los ropajes de los protagonistas. La ambientación sonora es también muy acertada, con las exuberantes y pegadizas melodías de estilo "New Age", marca de la casa, y unos buenos efectos sonoros.

EL DESARROLLO

Poco, muy poco ha cambiando a la hora de jugar a este «Atlantis III», con respecto a sus predecesores. Las secuencias se basan en recoger objetos y usarlos en ciertos lugares, hablar con

Un viaje inolvidable





La seña de identidad de «Atlantis III», común al resto de sus predecesores, es el poder inherente en todos los protagonistas para cambiar de época y civilización, como quien se cambia de ropa. Es esta ocasión, la heroína tiene a su disposición un curioso tetraedro mágico cuyas caras abren distintos túneles hacia otros mundos, pero sólo en las salas decoradas con portales interdimensionales, de un sospechoso parecido con los que se nos muestran en la película "Stargate".

En cada mundo, adoptamos una identidad diferente: una joven arqueóloga, una cazadora de mamuts, una princesa de las Mil y una Noches, y alguna que otra sorpresa que preferimos no desvelar...

Explorar las maravillas de «Atlantis III» es un deleite para la vista, pues tan pronto nos encontraremos hablando con una psicomomia de tenebroso aspecto en el Templo egipcio de Isis, como intentando engañar a un tigre de dientes de sable, o buscando una rosa negra en los peligrosos jardines de un malvado mago árabe. Esta exhuberancia visual es, sin duda, uno de sus mayores atractivos para aceptar, por tercera vez, la búsqueda de la mítica civilización atlántida.

Explora y observa



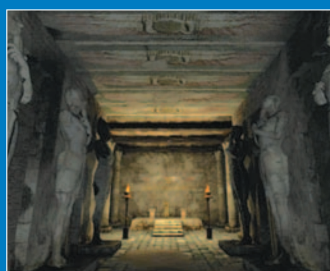


«Atlantis I» fue uno de los programas pioneros en incluir el modo de cámara libre en los juegos en primera persona que emplean gráficos renderizados. Básicamente, la vista libre permite girar la cabeza en todas las direcciones, aunque no es posible aplicar un "zoom" o desplazarse al mismo tiempo que se realiza esta operación.

En una aventura gráfica, esto supone un avance significativo con respecto a los viejos sistemas "pantalla a pantalla", pues permite explorar más libremente las salas y paisajes, en busca de objetos, sin reducir la impresionante calidad gráfica ni el gusto por el detalle que, sin duda, aportan los gráficos renderizados.

Para interactuar con los atractivos mundos y personajes que se esconden en el interior de «Atlantis III», se ha simplificado la interfaz al máximo. El cursor cambia de forma cuando detecta un objeto, personaje o salida, y la correspondiente pulsación del botón izquierdo actúa en consecuencia: recogemos lo que haya que recoger, caminamos hacia otro lugar, o hablamos con otros seres. Con el botón derecho, accedemos al inventario en el que se concentran todos los objetos que hemos ido recogiendo a lo largo del juego.

Esta simplicidad del interfaz, tan de moda en estos tiempos –acordaos de aquellas aventuras gráficas en las que había una larga lista de verbos para cada acción disponible– nos permite centrarnos en los enigmas que rodean a la atlántida y disfrutar con los bellos paisajes o la relajante música, sin más preocupaciones.



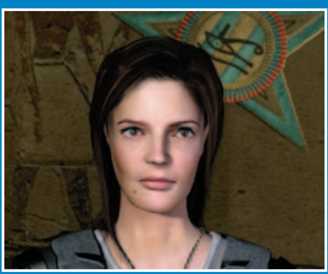
¿Final Fantasy a la Francesa

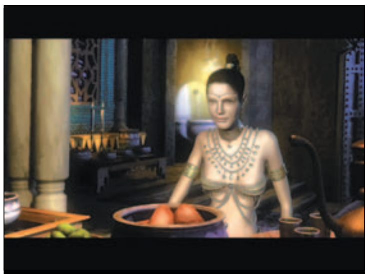


En esta tercera entrega, Cryo ha añadido sutiles mejoras técnicas, que se aprecian en detalles como las sombras en tiempo real o el movimiento de los personajes mientras se mueve la cámara.
No obstante, los mejores resultados se reflejan en los rostros y las realistas texturas de la piel de los actores secundarios, tanto en los vídeos como en los primeros planos de las distintas conversaciones que mantenemos a lo largo de la aventura.
La apariencia casi humana se justifica si tenemos en cuenta que las caras han sido digitalizadas a partir de fotografías reales, aunque es el propio programa el que las deforma o estira, para obtener las distintas expresiones de alegría, enfado o asombro. El pelo de la protagonista ha sido especialmente cuidado, otorgándole un aspecto casi real, y emulando en cierto modo los efectos que se pueden ver en la película de «Final Fantasy».



Pero el efecto más impactante, sin ninguna duda, se aprecia en los destellos y transparencias del iris de los ojos, pues se amolda a la luz y refleja lo que está viendo, eliminando así la sensación de estar mirando a un maniquí, como ocurre en otros juegos con personajes sintéticos.
Para redondear el asunto, Cryo ha incluido un sistema de sincronización labial que, por lo que hemos podido comprobar, funciona bastante bien con las voces en castellano. En las fotos adjuntas pueden comprobarse los resultados... Una excelente factura técnica, en definitiva, a la altura de la tercera entrega de una saga como está.





Cada vez que cambia de mundo, la protagonista adopta una nueva personalidad.



Vaya, parece que este lobo le ha tomado cariño a nuestra pértiga. ¡A ver ahora cómo la recuperamos!



No estamos tan locos como para atacar a un tigre de dientes de sable con una piedra. Sólo llamamos su atención.

En la interfaz de las conversaciones se han realizado algunos cambios que, a veces, provocan cierta confusión en el usuario



Para resucitar a los muertos, hay que colocar en el lugar correcto los corazones de las cuatro esencias.



En Bagdad, tenemos que robar una rosa negra del jardín, repleto de trampas, de un malvado mago.

personajes que nos ofrecen pistas o más objetos, y resolver puzzles, rompecabezas, y otros desafíos. En las conversaciones, las frases han dado paso a los iconos. Por ejemplo, pinchar en el dibujo de un barco equivale a preguntar por este medio de transporte. El sistema no es muy bueno, pues a veces resulta difícil asociar un dibujo con una pregunta, y no descubres lo que vas a preguntar hasta que ya has pronunciado la frase. Por lo demás, «Atlantis III» mantiene los mismos defectos y virtudes que sus antepasados. Hay que decir que los dos primeros mundos son muy poco afortunados: están compuestos por pocas pantallas, y los puzzles entran dentro de la aburrida categoría: "cojo este objeto y se lo doy a esta persona". Algunos de ellos son chocantes, como usar un pájaro de madera de una sala para subir por una rampa ¿?, o forzados, como resolver un acertijo con una peonza que la protagonista lleva en el bolsillo desde el principio. Pero, ¿por qué demonios lleva una arqueóloga precisamente este juguete en el bolsillo?

No obstante, a partir del segundo tercio de la aventura, las cosas mejoran de forma abismal. Los escenarios son más grandes, y los enigmas mucho más divertidos, inteligentes y desafiantes. La epopeya del pantano, el cuento de las Mil y una Noches, y el mundo final, son tan originales como atrayentes.

«Atlantis III», por tanto, exige paciencia, perseverancia y una mente despierta, para disfrutar de sus virtudes. Pero, ¿acaso no son esos los rasgos que caracterizan a todo aficionado a las aventuras gráficas?

J.A.P.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Punto de Mira

- Compañía: **TROIKA / SIERRA**
- Disponible : **PC**
- Género: **JDR**

Un orco y un traje de etiqueta con chistera, una espada y una pistola, un ferrocarril al lado de una varita mágica. Aparentemente, todos son conceptos incompatibles que no deberían aparecer juntos en el mismo medio. Sólo en apariencia... «Arcanum» nos ofrece un mundo totalmente nuevo en el que estos elementos, a priori contradictorios, pueden convivir armónicamente, para mayor deleite del aventurero que decida adentrarse en él.





CPU: Pentium II 300 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 1.2 GB • **Tarjeta 3D:** No (Tarjeta de vídeo con 8 MB) • **Multijugador:** Sí (Internet o LAN)

TECNOLOGÍA:	**65**
ADICCIÓN:	**85**

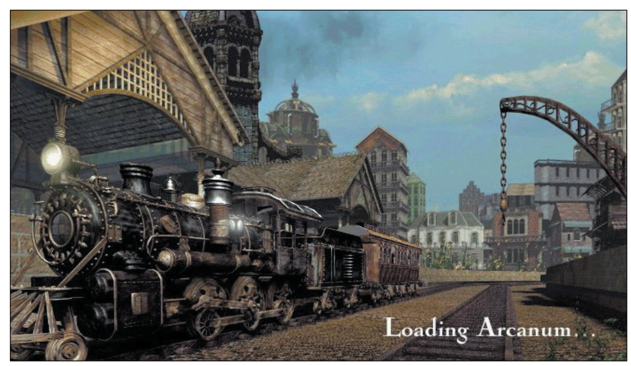
Destaca la posibilidad de que nuestro personaje elija entre los caminos de la magia o la tecnología. El apartado técnico en general presenta una calidad por debajo de lo acostumbrado. Las opciones de generación y crecimiento del personaje ofrecen muchas y variadas posibilidades.

puntuación total **85**



Arcanum

Magia y Tecnología, frente a frente



El planteamiento de partida del mundo al que nos invita «Arcanum» está repleto de incertidumbres, ya que en él van a enfrentarse circunstancias que hasta ahora parecían pertenecer a órbitas bien distintas. Una buena pista es el subtítulo que acompaña al juego, de traducción poco afortunada, "Hechizos y engranajes", que nos indica desde el mismo comienzo –la generación de nuestro héroe– que la dicotomía entre magia y tecnología estará muy presente en la aventura.

Y con curiosas consecuencias, pues no deja de ser llamativo que las razas que habitualmente pululan por los juegos de rol, léase elfos, orcos, gnomos o hobbits, de repente vayan a embutirse en chaleco, un frac y una chistera para adaptarse a un escenario que parece más cercano al siglo XIX que al ambiente medieval que habitualmente podemos encontrarnos en este tipo de juegos.

DESPITE TOTAL

Sin embargo, y sin negar la originalidad del escenario, hay que referirse aquí a un JDR que pasó sin pena ni gloria, llamado «Space 1889», que tenía un planteamiento similar. Esperemos que los resultados cosechados por éste no se repitan en «Arcanum».

La aventura comienza de manera espectacular: el dirigible (sí, un dirigible, con orcos y elfos, hay que irse acostumbrando) en que viajamos es atacado por avionetas (pilotadas por semiorcos) y se estrella en un lugar perdido en mitad del Stonewall Range. Del accidente sólo sobrevive un personaje, el nuestro, que recibe, de un agonizante gnomo llamado Preston Radcliffe, un anillo y el encargo de buscar a un niño que, al parecer, viajaba con él. Comienzan los misterios.

Poco después de eso se une a nosotros un tal Virgil con la cantinela de que si somos la reencarnación de no sé qué dios... y a jugar. Como veis, el juego está en la buena tradición del comienzo tipo "despiste total".

SISTEMA DE JUEGO

El sistema de juego, en los aspectos básicos, es similar al de «FallOut», aunque tiene otras muchas características que hacen de «Arcanum» un juego especialmente original. La perspectiva es tridimensional, y los



Son muchos los lugares que habremos de explorar en «Arcanum», por ejemplo, esta mina.



Los escenarios no son precisamente lo mejor del juego, como se puede apreciar en la imagen.



Destacan las enormes posibilidades a la hora de configurar al héroe a nuestro gusto.



La original dicotomía entre magia y tecnología, es ya evidente desde la primera pantalla del juego.



El inventario es muy cómodo y ofrece abundante información sobre los objetos.



Como es habitual, habrá un diario donde quedarán reflejadas diversas informaciones de interés.





El automapa es una fiel reproducción a escala del escenario que hemos de explorar: muy útil.



No os dejéis engañar por las escenas de corte, como esta que representa nuestra muerte, uno de los puntos más débiles de «Arcanum» es el escaso detalle de sus escenarios y los movimientos de los personajes.

personajes se mueven por un mundo bastante prosaico, en el que no destaca la explosión de colorido y espectáculo a que otros juegos por el estilo nos tienen acostumbrados (léase «Baldur's Gate 2» o «Evil Islands»). No es que los gráficos sean malos, que no lo son: simplemente se nota que el esfuerzo de los diseñadores se ha enfocado más hacia la historia, las posibilidades, los personajes... que a dibujar las cosas en que todo eso iba a suceder. El resultado final son unos escenarios algo ramplones, la verdad.

El resto de la pantalla está cargada de diversas informaciones necesarias para comprender lo que está ocurriendo: en la parte inferior está la típica ventana de mensajes, y sobre ella unos indicadores de la experiencia que falta para alcanzar el siguiente nivel. A ambos lados de la ventana de mensajes, están los indicadores de puntos de vida y de fatiga. A la izquierda, debajo, sendos botones recogen las dos últimas acciones realizadas; sobre ellos, la cantidad de dinero; y encima, el botón para

En «Arcanum» hay muchas cosas que hacer, y lo que es más importante, si cabe, muchas formas de hacerlas

pasar a combate. Al otro lado, encontramos los botones para entrar en el menú de hechizos, de tecnología o de habilidades, que todo esto puede hacer nuestro héroe.

En la parte superior unos pequeños botones permiten acceder a las estadísticas del personaje, a su inventario, al mapa automático y al diario de anotaciones. Son todas ellas ventanas repletas de información, a las que hay que dedicar un tiempo para acostumbrarse. En particular, el diario recoge notas sobre rumores y cosas que nos suceden, las misiones que se nos van encomendando, posibles maldiciones y bendiciones que se nos dan durante la aventura, estadísticas de enemigos derrotados...

De todas formas, es sorprendente la forma tan ágil en que el interfaz, que así descrito parece complicado, permite acceder a toda esta información, que resulta imprescindible, para llevar a buen fin la aventura.

De la misma forma que ocurría en «FallOut», al personaje principal de «Arcannum» se le irán uniendo compañeros (a cambio de diversas cosas, no es gratis) sobre los que se tiene un ligero control, pero no el habitual. Por ejemplo, se les puede ordenar que ataquen a un enemigo, pero no que lo hagan con un arma o con un hechizo; asimismo, sus habilidades las utilizarán cuando lo juzguen conveniente. En fin, más realista, pero más incómodo para el jugador acostumbrado a controlarlo todo.

El diálogo con NPCs es de la forma habitual: elección de entre varias frases tras cada res-



Los combates pueden desarrollarse por turnos o en estricto tiempo real. Como cada uno quiera.



Los NPC tienen una memoria prodigiosa. Una vez que rechacemos algo, no nos lo volverán a ofrecer.



Mediante el automapa podremos ordenar al grupo que haga recorridos automáticos en una zona.

Esquemas Tecnológicos



La tecnología es el elemento de desarrollo opuesto a la magia: los héroes se pueden dedicar más a uno que al otro, o por igual, sin especializarse ni alcanzar en consecuencia grandes poderes en ninguno de ellos. Este constituye un aspecto bastante original del juego, y que ofrece muchas posibilidades de juego.

Para poder aplicar los conocimientos tecnológicos es necesario disponer del esquema de fabricación, que se puede obtener comprando o aprendiendo con puntos de nivel; dichos esquemas son de nivel creciente, y sólo se pueden aprender una vez conocidos los de nivel inferior.

Pues bien, una vez elegido el esquema, hay que disponer de los dos materiales que éste precisa. Hecho esto, y al combinarlos, se obtiene el resultado: un objeto de uso determinado. De la misma forma que los hechizos mágicos se dividen en universidades, los esquemas tecnológicos se corresponden con las disciplinas.

Hay ocho, en las que se puede alcanzar hasta un nivel 7 de pericia y, por tanto, de esquemas fabricables. Esto hace un total de 56 posibles esquemas. Una vez más, habrá que estudiar cuidadosamente las posibilidades de cada disciplina para vez en cuál se especializará nuestro personaje, pues ser experto en todas ellas, como os podéis imaginar, resulta totalmente imposible.

Las ocho disciplinas son: Herbología, Química, Eléctrica, Explosivos, Armas de Fuego, Mecánica, Herrería y Terapéutica. Y hay que fijarse bien en ellas, pues permiten la fabricación de aparatos que son verdaderamente espectaculares, sobre todo si se alcanzan los niveles más altos.





Generación del Héroe



La generación del héroe consiste en tres pantallas sucesivas, y es muy sencilla y rápida. En todo caso, quien no desee pasar por este arduo trámite, imprescindible para los roleros de verdad, puede escoger de entre numerosos personajes predefinidos, con características para todos los gustos. En la primera pantalla se define lo básico: el sexo, la raza, el retrato y el nombre del personaje. Según la raza y el sexo, quedan afectadas las características básicas del personaje, cuyo valor estándar es ocho. Dichas características son las habituales: fuerza, destreza, constitución, belleza, carisma, voluntad, inteligencia y percepción. Pero ya os voy advirtiendo: influyen directamente en el desarrollo del juego, no están ahí de adorno. Por ejemplo, el nivel de voluntad condiciona el nivel de los hechizos que puedes aprender, y el de carisma, el número máximo de acompañantes. Así que como veis resultan fundamentales.

Como novedad, se puede escoger también un acontecimiento especial de la historia pasada del personaje, que influirá sobre dichas características y sobre otras secundarias. Se ofrecen cantidad de posibles acontecimientos pasados, aunque sólo se puede elegir uno. Por ejemplo, "Son of a Heroe" (Hijo de un héroe) implica mayor destreza en el manejo de la espada, a cambio de no poder realizar malas acciones.

Hecho esto, se pasa a la segunda pantalla, en la que se otorgan cinco puntos de nivel, a distribuir de la forma que creamos conveniente: podemos incrementar las características básicas antes aludidas, aprender hechizos, formarnos en alguna tecnología o entrenarnos en determinadas habilidades. Vamos, que cinco puntos no dan para mucho. Por suerte, cada vez que el personaje sube de nivel, se le da otro para que disponga de él como desee; asimismo, el juego permite elegir un esquema de distribución automática de dichos puntos entre un buen número de esquemas posibles.

En esta segunda pantalla se pueden ver también otra multitud de rasgos secundarios del personaje, como son sus resistencias, alineamiento, reputación... que no se pueden alterar directamente. Por fin, se llega a la última pantalla: en ella nos limitamos a adquirir sus primeros objetos personales, usando una cantidad de 350 monedas. No es mucho pero ya encontraremos más, que aún queda mucha aventura...



Mediante un sencillo sistema de menú podremos dar rápidamente órdenes a nuestros compañeros.



Los escenarios y los movimientos de los personajes son lo peor del juego



En los combates se pueden usar distintos tipos de armas: las blancas, las de fuego y los hechizos.



Desde el mapa general del juego nos podremos trasladar de forma cómoda por Arcanum.



Encontraremos escenarios interiores, aunque, al igual que en el exterior, sin demasiados detalles.

puesta del interlocutor. Pero mucho ojo con estos NPCs de «Arcanum», que tienen más personalidad que los habituales de los juegos de rol. En otros juegos es posible repetir con ellos las mismas secuencias de diálogo una y otra vez; no así con los de «Arcanum»: la primera vez que a uno le digas, por ejemplo, que no le vas a ayudar con determinada misión, ya no te lo volverá a pedir. Este asunto, obviamente, nos obligará a ser muy cuidadosos con nuestras respuestas, ya que pueden cerrarnos o abrirnos puertas a las que no podremos regresar.

Por otro lado, el combate, puede ser en tiempo real o por turnos, a gusto del consumidor, que podrá decidirlo en cada ocasión. Podremos emplear armas blancas, de fuego o hechizos. A destacar es la enorme diferencia entre los niveles de los personajes, algo que se traduce en la enorme dificultad para vencer (si es que llegamos a conseguirlo) a enemigos de nivel superior al nuestro. Añadir, también que en su vertiente a tiempo real, el combate en «Arcanum» es muy semejante al de «Diablo 2».

CASI IMPRESCINDIBLE

«Arcanum» tiene un sinfín de cosas que destacar, de las que no todas se pueden recoger en un punto de mira, incluso extenso como es éste. Desde luego, la polarización magia–tecnología es una de ellas y tal vez la más importante. Pero no hay que olvidar la presencia de 16 habilidades, no relacionadas con esa elección, que permiten al héroe desenvolverse con mayor o menor éxito en distintas situaciones.

Otro factor novedoso, de resultados inciertos, es la aparición de los llamado "Puntos de Destino", que se obtienen en determinadas circunstancias, y que permiten al jugador realizar una acción especial, que no podría hacerse sin ellos, como puede ser la curación total del grupo o el éxito al abrir una cerradura. Su valor es grande, como se puede apreciar, lo que exige, como contrapartida, una administración cuidadosa.

«Arcanum» es, en resumen, un juego "para rato", de los que proporcionan un montón de horas de disfrute. El único "pero" es el poco esfuerzo que se ha dedicado a los escenarios y, sobre todo, al movimiento de los personajes. Recomendado, por no decir imprescindible.

F.H.G

La Magia

La magia es uno de los dos componentes antagónicos fundamentales de «Arcanum», junto con la tecnología.

El juego ofrece hasta ochenta hechizos para que los protagonistas los aprendan y los usen. Dichos hechizos pertenecen a dieciséis universidades distintas, cada una de las cuales permite conocer, por tanto, hasta cinco hechizos. Dichos hechizos se pueden lanzar consumiendo puntos de fatiga, en número creciente según sube su nivel. Por otro lado, para aprender un determinado hechizo hay que conocer los de nivel inferior de la misma universidad, en una especie de cadena ascendente, y además hace falta un cierto valor de "voluntad", creciente una vez más según el nivel del hechizo que queramos. Finalmente, para poder llegar a lanzarlos, el jugador deberá tener un mínimo nivel de experiencia, según el caso.



Respecto a las universidades, ahí va la lista. Algunas tienen un nombre que no requiere mucha explicación, pero otras no tanto. En todo caso, conviene estudiar a fondo todo el árbol de hechizos de los que dispondremos en cada uno, a fin de especializar al personaje en los que más nos interesen: Como os podéis imaginar es imposible aprenderlos todos.

Esta es la lista de universidades de magia: Conveyance (Mecanismos), Divination (Adivinación), Elemental del Aire, Elemental de la Tierra, Elemental del Fuego, Elemental del Agua, Fuerza, Mental, MetaMorph (cambio de formas), Nature Necromantic Evil (manejo de muertos), Necromantic Good (curación), Phantasm, Summoning, Temporal.

Todos estas son los árboles de hechizos disponibles para los que decidan seguir el camino de la magia en «Arcanum». Elegid con cuidado.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Punto de Mira

- Compañía: **IN UTERO / UBI SOFT**
- Disponible : **PC, PLAYSTATION 2, DREAMCAST**
- V. Comentada : **PC**
- Género: **ARCADE / PLATAFORMAS**



Después de una aventura como «Jekyll & Hide», In Utero nos sorprende con un programa de acción presentado en la pasada edición del E3. «Evil Twin» viene a definir con acierto la filosofía de un buen arcade de plataformas, que nos convierte en un niño de corta edad, inmerso en la más lúgubre de las pesadillas, mientras trata de rescatar a sus amigos.



CPU: Pentium 400 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 650 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (16 MB DirectX) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	89
ADICCIÓN:	75

El aspecto gráfico del juego es inmejorable y nos depara momentos de inolvidable riqueza. El control del personaje resulta impreciso, debido a una posición de cámara poco afortunada. Aunque todos los textos han sido traducidos, las voces y los diálogos del juego se encuentran en inglés.

puntuación total **75**



Evil Twin: Cyprien´s Chronicles

Un plataformas de diseño

Cyprien es un pobre huerfanito internado en un orfanato, profundamente traumatizado por la muerte de sus padres. El día de su décimo cumpleaños está especialmente deprimido, ya que esta fecha coincide con el aniversario de la muerte de sus progenitores. Sus compañeros del orfanato intentan animarle, pero Cyprien prefiere estar solo. Mientras el pequeño corre a refugiarse en su cuarto, una extraña fuerza ataca a sus amigos, arrastrándolos a una dimensión onírica y espeluznante en la que serán presa de sus propios temores. Cyprien se siente de algún modo culpable de esa extraña desaparición y hará todo lo posible por devolver la libertad a sus amigos. Una tarea nada sencilla, a pesar de que en el mundo de las pesadillas, nuestro amigo puede convertirse en un oscuro superhéroe con enormes poderes conocido como Super Cyprien, su gemelo malvado o la proyección de su subconsciente en este peligroso mundo.

MUNDOS DE PESADILLA

Así las cosas, Cyprien y su alter ego se verán obligados a atravesar ocho mundos diferentes para rescatar a sus compañeros de las garras de ocho temibles enemigos. Cada uno de estos niveles corresponde a la pesadilla particular de uno de sus amigos, así que la estructura del mismo dependerá de lo enrevesada que sea la mente de su colega. Encontraremos numerosos iconos diseminados por el escenario y recolectándolos podremos recuperar vidas o energía, guardar las partidas o adquirir el poder suficiente para convertirnos en Super Cyprien. Aunque los poderes de éste son muy superiores a las habilidades del propio Cyprien, los iconos necesarios para transformarnos en Super Cyprien son muy escasos, por lo que tendremos que utilizar su energía con sabiduría y sólo cuando resulte estrictamente necesario, ya que serán imprescindibles para superar muchos de los obstáculos que nos encontremos.



A lo largo de nuestra aventura encontraremos a numerosos personajes dispuestos a ayudarnos.



Los escenarios reflejan fielmente el ambiente de pesadilla en que se desarrolla la acción.

El juego presenta algunos problemas con el posicionamiento de las cámaras, que a veces dificulta el control del personaje

LUJOSOS GRÁFICOS

Aunque «Evil Twin» pueda ser definido como un clásico arcade de plaformas, en la práctica se desmarca de otros productos similares gracias a su impresionante factura técnica y a un look único y muy particular. Tanto los escenarios como los personajes que aparecen en el juego han sido concebidos con un estilo tremendamente característico y espectacular, a medio camino entre un cómic para adultos barroco y siniestro y un dibujo animado inocente y recomendado para todos los públicos. No en vano, el proyecto «Evil Twin» comenzó siendo una serie de animación destinada al público infantil que, debido a su tortuosa temática y a la falta de apoyo por parte de las diferentes cadenas de televisión,



Los enemigos son variopintos y siempre peligrosos, especialmente los monstruos de final de fase.



La precisión en los saltos se torna imprescindible y nos obligará a rotar la cámara antes de cada uno.

«Evil Twin» hace gala de un argumento tan inquietante como el de una buena película de terror



Cyprien tiene un aspecto entre frágil y siniestro, pero sobre todo inquietante.



Estos iconos nos permiten grabar las partidas, un sistema que puede llegar a ser odioso.



Cuando Cyprien no pueda superar un obstáculo, tendremos que convertirnos en Super Cyprien.

acabó convertido en un videojuego. Todos los personajes que aparecen a lo largo del juego están impecablemente diseñados; aunque no estén construidos con un número muy elevado de polígonos, ofrecen una apariencia envidiable, gracias al encomiable trabajo llevado a cabo por los diseñadores gráficos. Los escenarios son delirantes, preciosistas e inquietantes, y representan a la perfección el ambiente irreal de un sueño al tiempo que nos seducen con estampas de belleza sin parangón. En este sentido, el juego recuerda tremendamente al «Alice» de American McGee, tanto en el aspecto visual como en el sistema de juego. Las secuencias cinemáticas están bien realizadas y contribuyen a fomentar el espíritu siniestro del relato. Siendo un juego de plataformas, sorprende que «Evil Twin» haga gala de un argumento tan inquietante como el de una buena película de terror.

TECNOLOGÍA

Los programadores de In Utero han diseñado un potente engine para gestionar toda la riqueza visual y sonora del universo «Evil Twin». El resultado es excelente, dado que el juego funciona como una seda y es difícil encontrarle fallos en este apartado. El sonido está muy conseguido y ambienta la acción perfectamente, así como las inquietantes músicas que nos acompañan durante el juego. El mayor problema que hemos encontrado en «Evil Twin» viene dado por el emplazamiento de la cámara. Cuando la imagen rota, la cámara mantiene su posición, de tal forma que perdemos la espalda a nuestro personaje y es necesario pulsar un botón para devolverla a su posición original. Tendremos que repetir esta operación siempre que queramos efectuar un salto con un mínimo de precisión y os aseguramos que eso va a suceder en muchas ocasiones. En realidad, no resulta difícil acostumbrarse a este sistema, aunque eleva infinitamente la dificultad de los combates y las posibilidades de caer al vacío por equivocación. No es necesario, pero sí resulta muy recomendable un joystick para conseguir los mejores resultados en este juego.

CONCLUSIONES

A pesar de su aspecto elaborado y trascendente, «Evil Twin» no pretende ser más que un arcade de habilidad entretenido y jugable. Sin duda lo es y, gracias a la enorme calidad de sus gráficos y a la emocionante historia que transcurre durante el juego, «Evil Twin» colma las aspiraciones del jugador holgadamente. Como notas negativas sólo podríamos reprocharle los problemas inherentes al posicionamiento de cámara, el engorroso sistema de grabación de partidas y que los diálogos no hayan sido doblados al castellano. Fallos menores para un juego notable.

I.C.C.

El superhéroe que hay en ti

Uno de los mayores atractivos de «Evil Twin» es la capacidad que posee Cyprien para metamorfosear en SuperCyprien, su alter ego heroico. El cambio de personalidad es muy espectacular y sus poderes son inmensos comparados con los de Cyprien. Siendo SuperCyprien podremos planear para recorrer plataformas distantes, lanzar enormes bolas de energía y crear un campo electromagnético con el que acabar con nuestros enemigos. Toda una alternativa cuando las cosas se ponen feas.







Cyprien y Alicia harán buenas migas

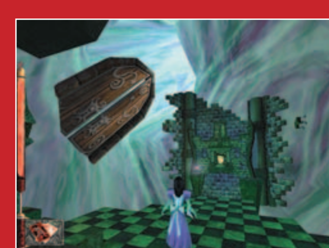


AMERICAN MACGEE´S ALICE

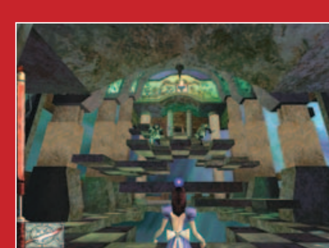


AMERICAN MACGEE´S ALICE

Algunos de vosotros recordaréis «American MacGee´s Alice», un juego comentado en el pasado número setenta y dos de Micromanía que tenía un buen número de elementos comunes con este «Evil Twin».
Aquel juego diseñado por Rogue nos convertía en la Alicia de Lewis Carroll y nos sumergía de lleno en el país de las maravillas, un lugar tan espeluznante como el de las pesadillas de Cyprien. Al igual que «Evil Twin», «Alice» era un juego de acción y plataformas en 3D con escenarios muy trabajados y extraordinaria ambientación. Alice era un personaje tan oscuro y ambiguo como lo es Cyprien, pero el juego adolecía de un desarrollo demasiado simple para ser una adaptación (eso sí, muy libre) de una novela tan excelsa. Afortunadamente para nosotros, «Evil Twin» triunfa allí donde «Alice» fracasó, y nos ofrece un desarrollo mucho más rico en todos y cada uno de los detalles que resultan imprescindibles en un arcade plataformas que se precie de serlo.



AMERICAN MACGEE´S ALICE



AMERICAN MACGEE´S ALICE

Punto de Mira

- Compañía: **CHARYBDIS LTD. / BETHESDA SOFTWORKS**
- Disponible : **PC**
- Género: **ESTRATEGIA/JDR**



Aunque se trata de una secuela la mezcla de estrategia, de rol y de aventura de «The Art Of Magic» consigue llegar a sorprendernos, tanto como en su momento lo hizo la primera entrega de la serie, «Magic & Mayhem». Añadámosle un nuevo entorno gráfico en 3D y nos encontraremos ante un título que merece la pena examinar con mucho detenimiento.



CPU: Pentium II 300 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 1 GB • **Tarjeta 3D:** Sí (Voodoo 2 o superior) • **Multijugador:** Sí (red local, Internet)

TECNOLOGÍA:	**88**
ADICCIÓN:	**85**

El juego combina con gran acierto elementos de estrategia, rol y aventura, consiguiendo una jugabilidad rica y variada. Su complejo sistema de control lo convierte en un juego para iniciados y lo aleja del gran público. Los enemigos poseen una IA desacostumbradamente elevada que convierte el enfrentamiento con ellos en un verdadero reto.

puntuación total **86**



Magic & Mayhem: The Art of Magic

La magia del buen rol

«Magic & Mayhem» fue un juego que mezclando elementos de estrategia, rol y aventura obtuvo un gran reconocimiento por parte del público gracias a su planteamiento original y adictivo. La segunda entrega de la serie (no se puede hablar de continuación, porque la acción se desarrolla en realidad varios siglos antes de lo acontecido en el juego anterior), «The Art Of Magic», nos ofrece un sistema de juego que, en realidad, es muy similar al de aquel, aunque, eso sí, más ajustado y con bastantes más posibilidades. La gran diferencia entre ambos títulos estriba sobre todo en el nuevo motor gráfico 3D que sustituye con personajes y escenarios totalmente tridimensionales a la antigua perspectiva isométrica 2D. El resultado, como podéis comprobar en las imágenes, no podía haber sido más espectacular.

GUERRA ENTRE MAGOS

Para los que no se acuerden del anterior juego, recordaremos que en el universo fantástico de «Magic & Mayhem» la magia está dividida en tres esferas: ley, caos y neutralidad, aunque en «The Art Of Magic» un cataclismo ha provocado una ruptura en el equilibrio entre estas tres fuerzas y ha desatado una gran guerra entre los magos de cada esfera. Nuestra misión, una vez más, es adoptar el papel de uno de estos magos para, usando todos los hechizos a nuestra disposición, acabar con todos nuestros enemigos. Estos hechizos pueden ser de ataque, como rayos o bolas de fuego; de defensa, como escudos o protecciones, o invocaciones, que resultan especialmente importantes. Los últimos nos permiten crear y poner bajo nuestro control a todo tipo de criaturas, desde las más pequeñas hasta las más poderosas. Teniendo en cuenta que, en las circunstancias adecuadas cada mago puede llegar a controlar hasta 40 criaturas, parece claro que este elemento introduce un importante factor de estrategia. En este sentido también es muy importante destacar que cada hechizo que lancemos consumirá una cierta cantidad de maná de nuestra reserva inicial.



Existe la posibilidad de eliminar la parte superior de árboles y casas para facilitar la visión.



Los muertos vivientes son un enemigo recurrente a lo largo de la mayor parte de la campaña.

El innovador sistema de creación de hechizos, así como la cantidad y variedad de estos, aumentan la vida útil de «The Art of Magic»

Para recuperarlo tendremos que acceder a ciertos puntos del mapa que son, a todos los efectos, fuentes de maná, colocándonos encima o dejando allí una de nuestras criaturas. Así, la necesidad de controlar y defender permanentemente estos puntos potencia aún más este aspecto estratégico.

Por otra parte, nuestro mago no permanece invariable, sino que en la línea más característica de los juegos de rol, irá acumulando puntos de experiencia que podrá canjear por más puntos de vida, de maná o de control, según prefiera. Estos últimos son realmente importantes porque determinan el número máximo de criaturas que puede tener bajo su control.

«The Art Of Magic» ha superado prácticamen-

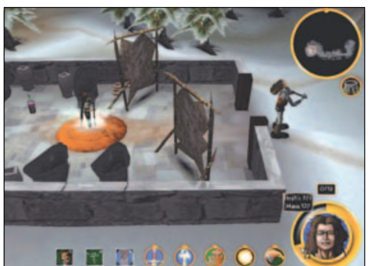


La defensa de las fuentes de maná es, además de muy importante, un asunto bastante complicado; y es que la elevada inteligencia de los enemigos les lleva a intentar recuperar estos enclaves con todas sus fuerzas.



Los efectos visuales destacan especialmente por su sorprendente calidad y por su realismo.





La ambientación de las diferentes misiones está muy conseguida, especialmente en el aspecto gráfico.

Los usuarios con poca experiencia encontrarán problemas para adaptarse al particular sistema de control del juego



La presencia de escenarios subterráneos introduce un punto de variedad en el juego.

te sin problemas el salto de las dos a las tres dimensiones algo que, ciertamente, no han conseguido todos los juegos que han dado este arriesgado paso. Se controla de forma muy sencilla desde una perspectiva en tercera persona, y mediante cualquier ratón con las características adecuadas, esto es, dos botones y rueda central, podemos desplazar o girar la cámara, e incluso alejarla o acercarla desde el nivel del suelo hasta un plano cenital que nos permite contemplar una gran superficie de terreno.

Lo que, desgraciadamente, no está tan conseguido es el sistema de control de los personajes y criaturas, ya que utiliza un único puntero para todo, desde las órdenes de movimiento hasta el lanzamiento de hechizos, lo que provoca a menudo situaciones confusas en las que no se pueden realizar dos tareas a la vez. Aquellos que ya hayan jugado con anterioridad a algún juego de estrategia en 3D no deberían tener demasiados problemas para adaptarse a este particular sistema, pero para el jugador que se aproxime por vez primera a este tipo de entorno, el interfaz le resultará bastante complejo.

UN ARGUMENTO MUY PROFUNDO

Por lo que respecta a los modos de juego, «The Art Of Magic» incluye una campaña individual con unas 30 misiones, así como los tradicionales modos de escaramuza rápida para un jugador y multijugador a través de red local o Internet. La campaña es en realidad uno de los aspectos más atractivos del juego, y no sólo por su gran longitud, sino porque el argumento alrededor del cual se desarrolla posee una profundidad desacostumbrada para un juego del género. Nos lleva desde un conflicto personal, con un mago que debe vengar a su padre muerto y rescatar a su hermana secuestrada, hasta un enfrentamiento épico entre dos ejércitos que decidirá el curso de la historia.

Este argumento, además, no se queda en un simple ejercicio literario, sino que sus consecuencias sobre la jugabilidad son muchas y evidentes; la principal es que en contraste con la habitual estructura de "acaba con todos los enemigos del mapa", podremos disfrutar también de misiones más estratégicas, en las que tendremos que utilizar nuestros hechizos para robar un importante objeto sin ser vistos por el enemigo. O de resistencia, en las que lo importante es evitar que cierto objeto sea destruido; o de exploración y captura de un determinado personaje. Algunas misiones incluso sólo están ahí para que podamos hablar con ciertos personajes y, al igual que en cualquier juego de rol, el argumento se pueda desarrollar de manera adecuada.



LA MAGIA ES ASÍ

Probablemente el aspecto más novedoso del juego sea su motor 3D, que si bien es cierto que no puede catalogarse como revolucionario, consigue dotar al juego de un acabado gráfico de remarcable calidad. Tanto los escenarios como la ingente cantidad de personajes y criaturas disponibles han sido modelados con una riqueza de detalles realmente elevada. Algo que combinado con una resolución máxima de 1024x768 puntos y unas texturas muy detalladas y con una enorme profundidad de color, consigue dotar al juego de un realismo sorprendente. Pero sin ninguna duda el aspecto técnico más destacable de «The Art Of Magic» son los efectos visuales, tanto en lo que se refiere a la iluminación del juego, con las alternancias entre noche y día, como, sobre todo, en los efectos de los hechizos que resultan espectaculares. Hechizos como la tormenta de meteoros o el golpe de rayo trasmiten una sensación de verdadero poder.

Igualmente es destacable el elevado nivel de IA conseguido, tanto para los magos como para las criaturas controladas por ellos, que llega al extremo, por ejemplo, de hacer que se retiren cuando están en inferioridad numérica.

Nos encontramos, en fin, ante un juego completo, muy variado y que ofrece una interesante alternativa a la avalancha de clones de estrategia en tiempo real de corte fantástico. Su mezcla de elementos de rol, estrategia y aventura seguramente dará mucho de que hablar.

J.P.V.

La botica del hechicero



Uno de los aspectos más originales del juego es que no podremos usar en cada partida todos los hechizos disponibles, sino que tendremos que realizar una selección previa antes de comenzarlas. Así, antes de cada partida dispondremos de una cantidad limitada de amuletos de los tres tipos de magia, ley, caos y neutralidad, así como de una cierta cantidad de ingredientes esotéricos, como raíz de mandrágora, cristales de cuarzo y similares. Cada uno de estos ingredientes da lugar a un hechizo diferente según en qué tipo de amuleto lo coloquemos, de manera que, por ejemplo, los cristales de cuarzo pueden proporcionarnos un hechizo de curación si lo colocamos en un amuleto de la ley, uno de niebla venenosa si lo colocamos en el del caos, o uno de invocar centauros si lo colocamos en el de la neutralidad. Luego, una vez decididos, los hechizos podrán ser usados a lo largo de la partida tantas veces como permita nuestro maná. La importancia de esta selección es fundamental, ya que si no planificamos con precisión la selección de hechizos en función de los enemigos que esperamos encontrarnos el triunfo se volverá mucho más difícil o, incluso, en muchas ocasiones, totalmente imposible de alcanzar.

Combates a gran escala

El modo multijugador de «The Art Of Magic» ofrece una experiencia de juego alternativa al modo individual, y es que a diferencia de lo que sucede en la campaña, en la que las posibilidades de juego son muchas y muy variadas, en el modo multijugador todo se reduce a ser el primero que acabe con sus enemigos. Además, la posibilidad de competir con hasta otros siete jugadores en la misma partida, ya sea en una red local o a través de Internet, hace que la acción se desarrolle de manera mucho más frenética y menos estratégica de lo habitual, tanto por la enorme abundancia de criaturas implicadas, como por la consiguiente escasez de recursos y espacio.

Por otra parte, la posibilidad de jugar con alianzas, donde los miembros de un mismo equipo seleccionan hechizos que se complementan entre sí, es algo también exclusivo del modo multijugador que, igualmente, introduce un novedoso giro en la jugabilidad.

Punto de Mira

- Compañía: **GRAY MATTER/ TREYARCH/ NEVERSOFT / ACTIVISION**
- Disponible : **NINTENDO 64, GAME BOY COLOR, PC, PSONE, DREAMCAST**
- V.Comentada: **PC**
- Género: **ARCADE/PLATAFORMAS**



Tras su paso por el mundo de las consolas nuestro amistoso vecino, Peter Parker, se descuelga en PC demostrando que, de vez en cuando, las adaptaciones del cómic ofrecen unos resultados bastante satisfactorios

CPU: Pentium II 266 MHz o ATHLON • **RAM:** 64 MB • **HD:** 200 MB + 100 MB de intercambio • **Tarjeta 3D:** Sí (DirectX 8. 4 MB VRAM) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	**40**
ADICCIÓN:	**75**

La variedad del diseño de la acción es muy meritoria y evita que el juego se haga repetitivo. Técnicamente está muy limitado por los diseños de la versión original en PlayStation. Es una de las mejores adaptaciones de un cómic al mundo del videojuego.

puntuación total **65**



Spiderman

Sencillo y divertido



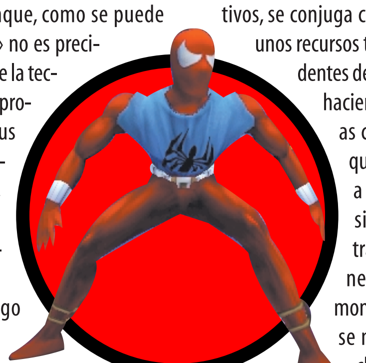
Cuando la cámara se acerca, Spiderman se vuelve semitransparente para no dificultar la visión.



Veneno es uno de los peores enemigos del hombre araña, y, por supuesto, aparece en el juego.

En los últimos tiempos oír hablar de la adaptación a PC de un juego de consola y echarse a temblar es todo uno. Por lo general, no hacemos más que encontrarnos con títulos mediocres, cuya versión es aún más mediocre y en la que, de modo habitual, los programadores se esfuerzan lo mínimo por sacar partido, siquiera, a las posibilidades técnicas de los compatibles.

Por fortuna, siempre existe una excepción que confirma la regla, y aunque, como se puede comprobar, «Spiderman» no es precisamente un paradigma de la tecnología, se trata de una producción que, como en sus versiones homónimas para distintas consolas, cumple en diversión gracias a su buena realización y diseño.



«Spiderman» es un juego de acción en toda regla, donde se combina un poco de combate con un mucho de plataformas, aunque siempre teniendo en cuenta su origen consolero… Y esto, ¿cómo se come? Pues con unos controles simplificados al máximo, donde el teclado, o un pad (altamente recomendado), resuelven con unos pocos botones acciones relativamente complejas. Esto también implica que si queréis jugar con «Spiderman» hay que coger el ratón y decirle adiós durante unas cuantas horas, aunque nos duela.

Sin embargo, esa aparente sencillez que ofrece «Spiderman» a primera vista se compensa, como suele suceder en los casos de versiones como la que nos ocupa, con una jugabilidad considerable. Un diseño bien pensado, variado y donde las distintas misiones se van ocupando de ofrecer contenidos que no resulten reiterativos, se conjuga con un inteligente uso de unos recursos técnicos limitados (procedentes del original de PlayStation), haciendo de unas cuantas ideas clave la base de un título que resulta atractivo y llega a enganchar de modo considerable. Así, nos encontramos con buenas soluciones de diseño para los momentos en que Spiderman se mueve por paredes y techos, donde las rotaciones del escenario y el uso de transparencias tanto en los personajes como en el entorno permiten exprimir bastante bien las posibilidades de un personaje como éste.

Como adaptación de cómic resulta de lo más convincente, pues parte de los conocidos enemigos de Spiderman toman vida de forma apropiada, y sus habilidades están bien adaptadas. Asimismo, la historia parece sacada de cualquier cómic de la Marvel. La combinación de la acción en tiempo real con un argumento bastante cuidado da solidez al conjunto, y se puede afirmar que «Spiderman» es una de las mejores adaptaciones de cómic a videojuego que se hayan podido ver.

Pero si bien el diseño de la acción y la diversión, dentro de la sencillez del concepto global, son las notas positivas de «Spiderman», como ya se ha mencionado técnicamente nos encontramos con lo típico en la versión de un juego que encuentra su producción original en el mundo de las consolas: texturas de baja calidad, escenarios poco detallados, profusión de espacios vacíos… Se han incluido también los vídeos procedentes de la versión original, que abren cada nuevo capítulo y narran la historia, pero… no, «Spiderman» no está traducido a nuestro idioma excepto en su manual, lo que hace que la historia se convierta en un elemento que pasa sin pena ni gloria. Curiosamente, los distintos personajes aparecen bastante bien modelados y animados, lo que equilibra un poco la balanza en este apartado. Algo es algo.

Quizá «Spiderman» no sea una obra maestra, pero resulta divertido. Eso sí, es lo que es, sencillamente, una adaptación muy digna de un buen título de PlayStation. Lo que no es poco.

F.D.L.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Punto de Mira

- Compañía: **CLICK ENTERTAINMENT / SIERRA STUDIOS**
- Disponible : **PC**
- Género: **JDR / ACCIÓN**

Concebido sin disimulo sobre la base de «Diablo», «Throne of Darkness» trata de potenciar la faceta estratégica del concepto original de Blizzard, otorgando al jugador el control sobre un grupo completo de guerreros. Esta idea, que podía haber abierto nuevas posibilidades en el género, se ha quedado finalmente en nada, y «Throne of Darkness» echa mano de todos los lugares comunes que los jugadores conocen de sobra. En resumen, no ofrece nada que no se pueda encontrar en «Diablo II», si exceptuamos su bestiario.



CPU: Pentium 266 MHz o superior • **RAM:** 32 MB (64 MB Multijugador) • **HD:** 700 MB • **Vídeo:** compatible DirectX 7.0 • **Multijugador:** Sí (Internet 56k, red local TCP / IP).

TECNOLOGÍA:	**60**
ADICCIÓN:	**75**

El juego toma una fórmula de éxito y trata de enriquecerla introduciendo la novedad de controlar un equipo de cuatro personajes. Las nuevas ideas no acaban de cuajar debido a una pobre realización que complica lo sencillo y simplifica en exceso lo importante (tácticas, magia). La ambientación japonesa es, sin duda, excelente y distingue al juego de otros productos similares.

puntuación total **65**

Throne of Darkness

Diablo viaja a Japón

La ambientación del último producto de Sierra nos sitúa en el medievo japonés, donde un decadente emperador decide entregar su alma a un brujo loco a fin de ser convertido en demonio y perpetuar su reinado. Los guerreros de las principales dinastías del país son los únicos rivales capacitados para hacerle frente, liberando primero sus propias fortalezas y arrebatando a continuación de forma progresiva todo el territorio a las fuerzas del mal.
La primera misión del jugador será, por tanto, limpiar de enemigos su castillo y reunir a todos los miembros del grupo, tras lo cual el Daimyo irá ofreciendo nuevos objetivos parciales, algunos de los cuales son sólo distracciones a la misión principal: encontrar y acabar con el Señor Oscuro. A medida que accedamos a nuevas zonas del extenso mapeado abriremos portales interconectados entre sí, de forma que desplazarnos a zonas alejadas (para resolver una tarea pendiente, por ejemplo) será bastante rápido y sencillo.

MUY SIMILAR A DIABLO

Pese a la introducción de múltiples personajes, el sistema de juego en «Throne of Darkness» no difiere en absoluto del ofrecido por «Diablo» hace 3 años. El jugador selecciona a un miembro del equipo y le indica con el ratón a quién atacar, bien con sus armas o bien mediante magia. Hasta cuatro guerreros pueden combatir en pantalla de forma simultánea, permaneciendo los otros tres en el cuartel general junto al Daimyo, donde su energía se irá reponiendo lentamente. Realizar cambios entre guerreros es por suerte algo muy cómodo, ya que el teletransporte es inmediato y sólo consume una mínima parte de la energía "chi" del grupo, por lo que reemplazar a un compañero malherido por un guerrero fresco de los que están con el Daimyo será un recurso muy utilizado durante el juego.
Revivir a un guerrero muerto, por el contrario, consumirá una porción considerable de nuestra energía vital, y si no disponemos de ella será necesario esperar unos minutos a que se complete para continuar la aventura. Este condicionante hace que la dinámica del juego se vea interrumpida constantemente, ya que después de cada pequeño enfrentamiento el jugador querrá esperar a que la vida de sus guerreros llegue al nivel máximo antes de continuar con la aventura. Por suerte es posible grabar la partida en cualquier momento.


La ambientación de la aventura y su original bestiario son dos de los puntos fuertes de «Throne of Darkness».


Si bien el Mago tiene acceso a una gama superior de hechizos, cualquier personaje puede usar la magia.

> Aunque, en principio, el juego prometía renovar en algunos aspectos el género, el resultado final es un título cimentado sobre los cánones más clásicos del rol

BUENA AMBIENTACIÓN

El juego se desarrolla en la consabida perspectiva isométrica 2D, y aunque tecnológicamente no aporta nada nuevo, es justo reconocer la labor de los artistas gráficos en la creación de



El castillo de nuestro clan es el punto de partida de toda la aventura y el hogar del Daimyo, que por decirlo de alguna manera, es nuestro jefe; él es el que reune al grupo y el que va indicando los objetivos de cada misión.



Los interiores se vuelven monótonos por la continua reaparición del mismo mobiliario.

El modo multijugador es demasiado lento y no permite importar personajes del modo "campaña"



Un total de 20 portales abarca el extenso mapeado del juego. Abrirlos todos será uno de nuestros objetivos.



Los artistas gráficos no se han autocensurado ni un ápice a la hora de recrear las asoladas aldeas.



El mapa es muy útil para localizar objetivos. La línea cambia de color según la misión que tomemos.

un Japón medieval lleno de personalidad y con algunos toques de gran belleza (mención especial para los excelentes vídeos prerrenderizados).

El bestiario enemigo se hace repetitivo a los pocos días de juego, pero al menos tiene un carácter único y evita los estereotipos del género, mientras que algunos de los hechizos de mayor nivel sorprenden por su espectacularidad.



Y en el aspecto negativo: la animación de los personajes es algo austera, y la resolución podía haberse aumentado a fin de proporcionar una mayor visibilidad. Al menos todo funciona a una velocidad constante y los aburridos tiempos de carga son prácticamente inexistentes.

En el aspecto sonoro no hay nada que llame especialmente la atención, a excepción quizá de la leve música de tambores que acompaña a toda la acción.

PROMESA DILUIDA

No cabe duda de que en Click Entertainment tenían una buena idea cuando comenzaron la creación de «Throne of Darkness» ¿Por qué poner al jugador en la disyuntiva de decantarse por un único tipo de personaje cuando se le puede ofrecer el control de siete al mismo tiempo? Esta cuestión abre una gama totalmente nueva de opciones estratégicas, además de las obvias posibilidades multijugador. Pero por una u otra razón, sin embargo, el estudio de desarrollo californiano (fundado, por cierto, por dos antiguos empleados de Blizzard) parece que renunció en un momento dado a explotar sus propias innovaciones y decidió agarrarse con firmeza a los lugares comunes del género, más que de sobra conocidos por todos los seguidores del rol mata mata.

El modo multijugador, por otro lado, es demasiado lento (dar con el enemigo en un mapa tan grande es, a veces, el verdadero desafío) y además no permite importar los personajes del modo "1 jugador"; en resumen: carece de un factor adictivo real.

Esto deja a la aventura individual como el principal atractivo del juego (a pesar de lo que diga la caja del producto), con un desarrollo largo y entretenido que permite pasar por alto, hasta cierto punto, los fallos de diseño y la ausencia de un componente que resulte verdaderamente estratégico (y novedoso). En otras palabras: todo lo positivo que ofrece «Throne of Darkness» lo ofrecía ya, y con creces, «Diablo II», y lo que en principio apuntaba a un prometedor reciclaje (la idea de controlar un grupo compuesto por varios héroes) se queda en poco más que una discreta y temerosa declaración de intenciones, que finalmente no se ha querido o no se ha sabido llevar a buen puerto. Una lástima.

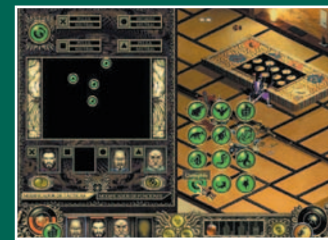
D.O.P.

Servicios Integrados

Una de las primeras misiones del jugador es encontrar al herrero y al sacerdote. Desde ese momento, ambos se hacen accesibles a través del menú Daimyo, por lo que no será necesario acudir expresamente a visitarles (como en «Diablo») para utilizar sus servicios. Dicha comodidad contrasta con la tediosa labor de tener que gestionar la evolución de siete personajes distintos, lo que exige la pausa constante a fin de reparar el equipo y repartir los nuevos objetos.



El componente Estratégico



A pesar de que el grupo se mantiene siempre unido, el jugador ha de dar las órdenes de forma individual a cada uno de sus miembros, por lo que la mayor parte del tiempo nuestros guerreros actuarán en base a los criterios que les dicte su propia inteligencia artificial.

A fin de poder coordinar estas acciones, el juego incluye un editor de tácticas que permite alinear al grupo en diferentes formaciones, respondiendo a nombres de animales como Tigre, Dragón o Serpiente. Además, podemos decidir quién atacará a distancia y quién lo hará en combate cuerpo a cuerpo, así como qué armas o hechizos usará cada uno de los personajes.

Lo más probable, sin embargo, es que el jugador acabe pasando por alto todo el sistema táctico debido a la tendencia de los personajes a volver a su posición inicial sin previo aviso, lo que hace necesario reconfigurar constantemente la formación, algo que sencillamente no compensa.

Se echa profundamente en falta un editor más completo que asigne diferentes hechizos a cada personaje y permita planificar un mayor número de situaciones con teclas de acceso rápido.







Punto de Mira

- Compañía: **BLUE BYTE/ UBISOFT**
- Disponible : **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



A pesar del retraso, ya podemos disfrutar con el último capítulo de la saga «Battle Isle». «Andosia War» es el título de un completo juego de estrategia que combina el sistema tradicional de turnos con el tiempo real. Los amantes de la estrategia pura van a gozar de lo lindo con este programa, que nos ofrece elementos como para convertirse en un referente importante en el superpoblado género de la estrategia.



CPU: Pentium 300 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (8 MB) • **Multijugador:** Sí (LAN, TCP/IP)

TECNOLOGÍA:	90
ADICCIÓN:	85

Es uno de los juegos más completos dentro del género. Quizá puede llegar a resultar demasiado complejo para el jugador ocasional. Los gráficos son muy buenos y los efectos especiales rozan la perfección.

puntuación total **85**



Las escenas cinemáticas están presentadas en un formato que recuerda a las viñetas de un cómic.

Battle Isle: The Andosia War

Poco ruido y muchas nueces



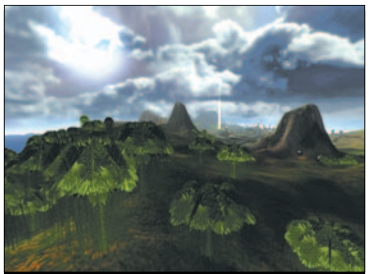
La isla de la economía es donde procesaremos los recursos y elaboraremos nuevo armamento.



Estas naves sirven para construir más edificios y son una de las unidades más valiosas del juego.

En un futuro, esperemos que lejano, el excesivo recalentamiento del planeta Tierra ha acabado por fundir los casquetes polares. El agua ha sepultado los continentes terrestres que conocíamos y la única tierra seca que queda, flota sobre la superficie líquida en forma de islotes o archipiélagos. La raza humana no aprende de sus errores y, tras la catástrofe, los combates entre las distintas facciones se han recrudecido. La tierra firme se cotiza al alza, así que el uso de la fuerza está plenamente justificado con tal de ampliar la extensión de territorio conquistado. En mitad de este sangriento conflicto nos encontramos nosotros, líderes de la facción con los más puros ideales, lo cual no es decir mucho en un ambiente de guerra total como el de este juego.

Hay que reprocharle algunas imprecisiones en el control, a la hora de seleccionar a un grupo de unidades, por ejemplo



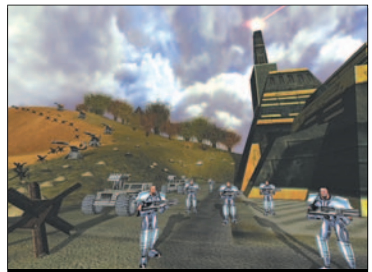
Los cambios atmosféricos se producen en tiempo real, ofreciéndonos postales tan bellas como ésta.

SISTEMA DE TURNOS

Como su propio nombre indica, «Battle Isle» es un juego de estrategia bélica en el que el objetivo final es hacerse con el control de todos los archipiélagos del planeta.
Para aquel que no lo sepa, «Andosia War» es el cuarto, y por ahora último, capítulo de una saga iniciada en 1992 dentro del espíritu más puro de los wargames clásicos. «Battle Isle» permitía la gestión de un gran número de unidades de combate mediante un sistema de turnos alternos similares a los del ajedrez, el juego táctico por excelencia. Al igual que sucede en este ilustre deporte, el tablero estaba dividido en cuadrículas o celdas y cada unidad, con características propias e intransferibles, disponía de determinados puntos de movimiento para avanzar por el tablero o atacar al enemigo durante su turno. Los tiempos han cambiado, la tecnología ha avanzado una barbaridad y los chicos de Blue Byte han aprovechado las ventajas de la aceleración 3D vía hardware para construir un nuevo motor gráfico y prescindir del sistema de cuadrículas, pero «Andosia War» sigue fiel, en lo fundamental, al mismo espíritu que caracterizó a los otros títulos de la saga «Battle Isle».
Afirmar que «Andosia War» es el típico juego de estrategia por turnos sería banalizar sus logros y deslucir sus (muchas) cualidades.
Por de pronto, la acción se desarrolla simultáneamente en dos escenarios interrelacionados, el campo de batalla –en el que combatimos encarnizadamente contra el ejército enemigo– y una isla cercana desde la que controlamos el desarrollo de nuestra econo-



Los entramados eléctricos que tejemos en las islas nos permiten recargar todas nuestras unidades y son uno de los elementos relacionados con la estrategia más originales de los que podemos encontrar en el juego.



Conforme avancemos en el juego, dispondremos de nuevas y más poderosas unidades de combate.

«Andosia War» representa un paso adelante en un género anquilosado últimamente en las mismas fórmulas



Una buena panorámica de una de las islas en las que tendremos que combatir palmo a palmo.



«Andosia War» incluye muchos tipos de unidades diferentes, ya sean terrestres, marítimas o aéreas.



Este es un ejemplo de una isla económica saneada y bien construida. Conseguirlo no será tarea fácil.

mía y producimos refuerzos para nuestras tropas. Mientras que las escenas de combate se suceden por turnos alternos, la gestión económica y de recursos se desarrolla en tiempo real, una fórmula diametralmente opuesta a la planteada por «Shogun: Total War». Por otra parte, nuestro ejército se sustenta gracias a una enorme fuente de energía situada en nuestro campamento base, que tendremos que canalizar hasta nuestras tropas. Con ello, «Andosia War» introduce otro hallazgo novedoso capaz de satisfacer al estratega más exigente, como es la obligación de tejer un entramado energético para sustentar a nuestras unidades.

FUNCIONAMIENTO

El manejo del juego es complejo, debido al gran número de opciones que atesora, pero eficaz. Conviene utilizar los tutoriales que incluye el programa para aprender a controlar nuestras unidades y a manejar la cámara. Observaremos el programa desde una perspectiva de tercera persona y, debido a la ingente cantidad de unidades que llegaremos a manejar, nos veremos obligados a seleccionar constantemente el punto de vista que mejor se adapte a nuestras necesidades. El sistema de control de unidades empleado es idéntico al de juegos como «Starcraft» o «Command & Conquer» y las unidades se seleccionan "clicando" sobre ellas o agrupándolas por escuadrones, algo que resulta muy útil para estructurar nuestros ataques.



Cada unidad dispone de una barra con puntos de vida, otra con la energía almacenada en sus baterías y un indicador con los puntos de acción disponibles durante ese turno. Tendremos que aprovechar sabiamente estos puntos de acción si queremos movernos, disparar y evitar que el enemigo nos dé caza cuando cambie el turno. Las misiones son largas, complejas y se agrupan en torno a dos campañas diferentes, que nos obligan a luchar contra los Hijos de Haris y contra el General Bratt. Las modalidades multijugador se reducen al uno contra uno individual o por equipos (hasta ocho jugadores) nos ofrecen escenarios predefinidos o nos permiten crearlos, y la conexión se realiza en red local o mediante el Blue Byte Game Channel.

TÉCNICAMENTE IMPECABLE

Uno de los aspectos que más llaman la atención del jugador es la elevada calidad del entorno gráfico. El motor 3D fue realizado para Blue Byte por un joven equipo afincado en Bratislava y se acopla como un guante al funcionamiento del programa. No pide requisitos excesivos de nuestro ordenador, pero cabe achacarle pequeñas imprecisiones a la hora de seleccionar a un grupo de unidades. Los modelos de las mismas están correctamente diseñados, aunque se echa en falta algo que ayude a diferenciarlas, ya que todas son grises y a veces pueden confundirse. Los escenarios del juego son preciosistas y su orografía determina y limita nuestras tácticas. Curiosamente, y a pesar del sistema de turnos, las condiciones meteorológicas transcurren en tiempo real, algo que aporta un gran realismo.

Los efectos especiales son excelentes y destaca la belleza refulgente de los entramados energéticos de las bases.

Todos los textos y diálogos han sido traducidos al castellano, algo imprescindible en un juego de estas características.

EL VEREDICTO

«Battle Isle: Andosia War» representa un paso adelante en un género anquilosado en el inmovilismo. El juego sobresale en todos los aspectos técnicos y como mínimo equipara las virtudes de sus más directos competidores («Moon Project», por ejemplo). Sin embargo, su funcionamiento interno permite un desarrollo táctico netamente superior al de los típicos juegos en tiempo real, y el gran número de unidades y su estupenda jugabilidad convencerán a los estrategas más exigentes.

I. C. C.

¿Estrategia por turnos o en tiempo real?



X-COM: ALLIANCE

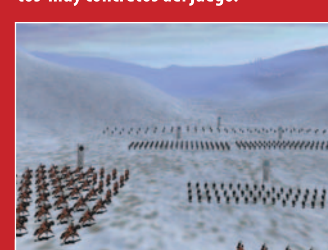
En los últimos tiempos ha proliferado enormemente el subgénero de los llamados juegos de estrategia en tiempo real, gracias a programas como «Starcraft», «Warcraft», «Command & Conquer» o «Earth 2150». Los juegos en tiempo real se caracterizan porque todo sucede de forma inmediata y sin interrupciones temporales. Los jugadores actúan de forma simultánea gestionando recursos y aplicando tácticas de combate, y la rapidez de reflejos se vuelve fundamental para vencer. Su principal defecto es que no permiten desplegar estrategias premeditadas muy complejas debido a su inmediatez, justo lo contrario que sucede con los juegos basados en el sistema de turnos.



EARTH 2150

Aunque anticuado, el sistema de turnos brinda al usuario la posibilidad de planificar estrategias efectivas, cuyos resultados son sólo visibles a largo plazo. Juegos como pueden ser «Civilization», «X–Com», «Incubation» o la saga «Battle Isle» son buenos ejemplos del subgénero.

Entre ambos estilos se encuentran «Andosia War» y «Shogun: Total War», los programas más completos de este tipo, que mezclan ambos sistemas con excelentes resultados, ya que permiten planificar campañas multitudinarias a largo plazo sin abandonar las innegables virtudes que presenta el tiempo real en algunos aspectos muy concretos del juego.



SHOGUN: TOTAL WAR



Punto de Mira

- Compañía: **ARTEMATICA / MICROIDS**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA**

Es una verdadera lástima que después de tanto tiempo esperando un videojuego basado en los cómics de Druuna, nos encontremos con un título absolutamente caótico y con una carencia dramática de jugabilidad

CPU: Intel o AMD a 400 MHz (rec. 600 MHz) • **RAM:** 64 MB (rec. 128 MB) • **HD:** 500 MB • **Tarjeta 3D:** 16 MB, DirectX 6, Direct3D (rec. 32 MB) • **Multijugador:** No

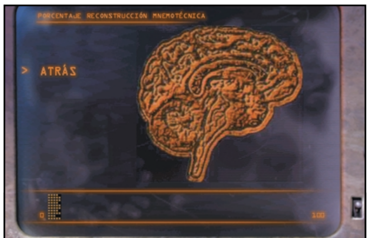
TECNOLOGÍA:	**45**
ADICCIÓN:	**35**

La dificultad en el manejo del personaje y la ausencia de una respuesta efectiva del teclado es una tortura nunca antes experimentada en un juego de estas características. La ambientación es inquietante y tenebrosa, con momentos de verdadera asfixia psicológica. Los vídeos a pantalla completa contribuyen a sumergirnos en lo elaborado de la historia. El sistema de juego es más parecido al utilizado en «Dragon's Lair» que al de una aventura de nueva generación como «Alone in the Dark 4».

puntuación total **40**

Druuna. Morbus Gravis

¡Qué triste adaptación!



Tendremos que viajar por la mente de Druuna para intentar averiguar qué es lo que ha pasado.


La mecánica de «Druuna» está basada en el sistema ensayo/error, al más puro estilo «Dragon´s Lair».


Correr, saltar o esquivar a los enemigos, se convierte en un calvario por culpa del pésimo sistema de control

Tras la instalación del programa y los primeros vídeos de introducción, accederemos a la sala del "Brainholder", un cacharro que nos permitirá penetrar en los recuerdos de una Druuna semiinconsciente para descubrir las razones de su estado de suspensión biológica. Dicha sala viene a sustituir el menú básico, presente en otros títulos similares por un sistema confuso y poco intuitivo que nos obligará a consultar el libro de instrucciones varias veces antes de empezar a jugar.

El desarrollo del juego ha sido dividido en varias fases independientes que emulan el acceso a puntos neurálgicos de Druuna y que pueden ser jugados de forma aleatoria en sus tres primeros niveles, siguiendo la línea de originalidad caótica de la interfaz.

En realidad, cada partida se considera una "conexión" a la mente de Druuna. Esto significa que si morimos durante un punto de la aventura, el "Brainholder" realizará una desconexión automática para mantener las constantes de Druuna, restando estabilidad a su cerebro. Adicionalmente, cada vez que guardemos una partida, Druuna sufrirá una ligera degradación. Mediante este sistema queda limitado expeditivamente el número de partidas que se nos permitirá guardar y los errores repetidos del jugador se "castigarán" con la muerte total del sujeto. Ahí es nada.



IN-JUGABILIDAD

Cuando uno se pone frente a una aventura como «Druuna» espera que se cumplan ciertas expectativas "imprescindibles", sobre todo si ya se ha jugado antes con pilares del género como «Alone in the Dark». Por desgracia, todas esas expectativas se esfuman a medida que nos adentramos en el juego, haciendo que una molesta sensación de desengaño se adueñe de nosotros.

Para empezar, el control del personaje es sencillamente insufrible. Aunque la acción de "caminar" responde como se espera (qué menos), el simple hecho de realizar un pequeño salto, correr, o salvar un precipicio resulta toda una odisea. El giro a izquierda o derecha mientras caminamos exige una precisión fuera de los límites tolerables para la paciencia de cualquiera, y nuestro personaje tiene una propensión enfermiza a pegarse a las paredes o a girar sobre su propio eje.

Los personajes de «Druuna» (protagonista incluida) apenas cuentan con varios movimientos mecánicos poco naturales y trabajados, que dejan en entredicho los requerimientos técnicos especificados en la contraportada de la caja del juego.

Por si todo esto fuese poco, el desarrollo se basa en la técnica del acierto y error al más puro estilo «Dragon´s Lair», o lo que es lo mismo; nuestras decisiones como jugador se limitan únicamente a aprender aquellas acciones que nos conducen a la muerte o al éxito.

Todo ello deja un margen tan estrecho para la diversión que hace que nos preguntemos si realmente ha merecido la pena basarse en un cómic como Druuna. Tristemente tenemos que decir que «Druuna. Morbus Gravis» es un producto carente de chispa cuya falta de jugabilidad llama al abandono tras varias partidas, lo que lo convierte en un juego de segunda muy poco interesante. Parece que a los chicos de Artematica se les ha olvidado que en los videojuegos la historia está al servicio de la diversión, y no al revés.

J.M.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Punto de Mira

- Compañía: **EA SPORTS**
- Disponible : **PC, PLAYSTATION 2**
- Género: **SIMULACIÓN**



Entre los ciclos inmutables de la naturaleza figuran las mareas, las estaciones y los lanzamientos anuales de la línea EA Sports. La regularidad en la aparición cada temporada de estos juegos hace que muchos nos preguntemos si es posible reinventar la rueda. «F1 2001» parece ofrecernos, por fin, la respuesta: no resulta viable.



CPU: Pentium 350 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 500 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (16 MB compatible DirectX 8) • **Multijugador:** Sí (pantalla compartida, red local)

TECNOLOGÍA:	65
ADICCIÓN:	80

Las novedades introducidas no son suficientemente importantes como para justificar la adquisición de una nueva entrega de la serie. Aquellos que no posean los juegos anteriores pueden disfrutar con un simulador absolutamente realista y totalmente actualizado. El apartado gráfico ha perdido calidad con respecto a «F1 Championship, Season 2000», incluso a pesar de introducir un nuevo motor.

puntuación total **65**



F1 2001

Fórmula gastada

De todos es conocida la política de EA Sports de presentar cada año una nueva entrega de cada uno de sus simuladores deportivos. Sin embargo, nos gustaría saber qué marca de calendarios usan en sus oficinas centrales, porque parece que les deben faltar bastantes páginas, y es que si «F1 Championship, Season 2000» apareció apenas 10 meses después de «F1 2000», ahora sólo han transcurrido ocho meses más hasta la aparición de «F1 2001». Esto, que podría no ser más que una anécdota, resulta especialmente grave si tenemos en cuenta que las novedades introducidas en esta última entrega apenas sí justifican su lanzamiento como juego independiente. Para empeorar aún más la situación, el cambio de motor gráfico en «F1 2000» no sólo no ha supuesto una gran mejora sino que el resultado es, en muchos aspectos, peor al que pudimos disfrutar en «F1 Championship, Season 2000».

REALISMO AL MÁXIMO

«F1 2001» es un simulador deportivo extremadamente realista que nos permite ponernos a los mandos de un monoplaza de Fórmula Uno, reproducido hasta en sus menores detalles. Entre las opciones de competición incluidas destaca sobre todo la posibilidad de disputar el Campeonato del Mundo de la especialidad con todas sus pruebas incluyendo, para cada una de éstas, las fases de entrenamiento y clasificación. Alternativamente, podemos optar por disputar una única prueba del circuito mundial, o bien por entrar directamente en una carrera sin ningún tipo de ronda previa.

Por lo que respecta a nuestro vehículo, podremos elegir entre todos los equipos actualmente incluidos en el Campeonato del Mundo, así como entre cualquiera de sus pilotos. La reproducción que se ha realizado de los diferentes coches es virtualmente perfecta, tanto en el apartado visual, con todas y cada unas de las carrocerías oficiales reproducidas hasta la última pegatina, como en el del funcionamiento de los monoplazas . En este sentido hay que destacar, además del gran motor físico del juego, la inclusión de elementos tales como las posibilidades de ajustar todos los parámetros del vehículo, de entrar en boxes durante una carrera para solucionar cualquier problema e incluso de recibir mensajes audibles de nuestro equipo, informándonos sobre las condiciones meteorológicas y los parámetros de la carrera.

El nuevo motor gráfico tiene el dudoso mérito de hacer que el aspecto del juego sea peor que el de la anterior entrega de la serie

Los circuitos, por su parte, también son réplicas exactas de sus homónimos reales, y reproducen metro a metro cada una de sus curvas y de sus desniveles, incluyendo también cada uno de los elementos situados alrededor suyo, como anuncios, vallas o gradas. Para apreciar todos estos detalles disponemos de unas diez cámaras diferentes, entre internas y externas.

Un aspecto fundamental sobre el que conviene incidir especialmente es que este juego está planteado como un simulador y su propósito último es el realismo más absoluto, y aunque es cierto que las opciones de configuración del realismo son muy abundantes, en última instancia este juego sólo está indicado para



La sombras de los elementos fijos poseen un gran nivel de detalle, justo al contrario que los vehículos.



Algunas de las cámaras disponibles en el juego son, como se aprecia, más artísticas que prácticas.



La posibilidad de dirigir la vista hacia los laterales resulta especialmente útil en los adelantamientos.



Tras un choque violento nuestro vehículo perderá piezas, como las ruedas o el alerón.



Cuando entremos en boxes seremos testigos de un impresionante despliegue de actividad.



Por primera vez en la serie los diseños de los volantes son diferentes para cada escudería.

Los aficionados sin duda disfrutarán con los datos actualizados del Campeonato del Mundo de este año



La actualización de los datos alcanza tanto a los equipos como a la publicidad de los circuitos.



Usando la vista externa, disfrutaremos de una completa información sobre la carrera.



Como en la vida real, las salidas, sobre todo en días de lluvia, son uno de los momentos más peligrosos.

aquellos a los que no les importe dedicar tiempo y esfuerzo en enfrentarse a un sistema de control que es realmente complejo.

POCAS NOVEDADES

Desgraciadamente, todas las características mencionadas ya estaban presentes en las anteriores entregas del juego, así que no suponen ninguna aportación realmente novedosa. Estrictamente hablando, la principal novedad de «F1 2001» estriba en que incluye todos los datos actualizados del actual Campeonato del Mundo de Fórmula Uno, incluyendo los diferentes equipos, sus pilotos, sus patrocinadores, sus estadísticas e, incluso, el clima que hizo en cada uno de los circuitos en las que ya se han disputado carreras. Sin duda los puristas agradecerán semejante volumen de datos, pero, sinceramente, a nosotros no nos parece que se trate de algo que justifique por sí mismo el lanzamiento de un título independiente y, de hecho, se hubiera podido conseguir el mismo resultado con un simple parche o, si acaso, con una expansión. Otros aspectos menores introducidos en esta entrega incluyen la posibilidad de que el clima cambie durante una misma carrera, entre las opciones de soleado, cubierto, lluvioso y lluvia torrencial. Igualmente también se podrá disfrutar de un nuevo modo de entrenamiento para el que utilizaremos un coche especial de dos plazas que nos permitirá aprender todas las maniobras básicas con un profesor antes de coger los mandos por nosotros mismos para repetirlas. Por último también hay que destacar que los mensajes que nuestro equipo nos transmite durante la carrera han sido doblados nada menos que por el piloto español, Marc Gené.

La otra gran novedad del juego y, al mismo tiempo, su problema más importante, es su nuevo motor gráfico. Al parecer EA Sports ha desarrollado para «F1 2001» un nuevo motor gráfico que, al menos en principio, debería ser mejor. Lo único cierto, sin embargo, es que no sólo estas mejoras no se aprecian mucho, sino que algunas de las virtudes que atesoraba la anterior entrega del juego han desaparecido. O sea, que en general el juego ha ido a peor. Así, por ejemplo, en las carreras bajo lluvia en «F1 2000» la película de agua sobre el asfalto reflejaba, con un realismo asombroso, tanto los coches como los elementos del escenario, mientras que ahora sólo se aprecia un asfalto gris oscuro. Y, claro, si el juego no soporta la comparación con su antecesor, mejor ni hablar de compararlo contra el verdadero líder del género, «F1 Racing Championship» de Ubi, que lo supera de manera rotunda.

Lo que resulta especialmente curioso es que también el motor gráfico de la versión de PlayStation 2 de «F1 2001» hace gala de unos efectos notablemente superiores a los del de la versión PC, algo que da que pensar teniendo en cuenta la, al menos en teoría, mayor potencia disponible en los PCs y tarjetas aceleradoras actuales.

A la vista de los resultados sólo podemos plantearnos una vez más cuál era el motivo que hacía imperiosa la aparición de este título. Y es que lo cierto es que no iba a pasar nada si un año no apareciera la entrega correspondiente de alguno de los juegos de EA Sports. Como solía decir nuestra abuela, "si no tienes nada bueno que hacer, lo mejor es que no hagas nada".

J.P.V.

La fórmula uno sí habla español



Algunos de los juegos de EA Sports son distinguidos con el honor de ser traducidos y doblados al castellano, probablemente siguiendo un criterio económico en función de las ventas que se les estimen. «F1 2001», afortunadamente, ha entrado dentro de esta categoría y, así, tanto los textos en pantalla como las voces de los locutores han sido localizados. Además, hay que destacar que el doblaje de los mensajes que nuestro equipo nos envía en carrera ha sido realizado por Marc Gené, uno de los primeros pilotos españoles en dar el salto a la Fórmula Uno y actualmente piloto de pruebas de la escudería Williams. Sin duda una iniciativa encomiable que, sin necesidad de utilizar figuras deportivas famosas, debería extenderse al resto de la serie de simuladores deportivos de EA. Esperemos que así sea.

Cambiar para empeorar



F1 2001



F1 CHAMPIONSHIP, SEASON 2000

Que una secuela aporte poco a la serie a la que pertenece es algo frecuente, el problema está cuando incorporando un nuevo motor gráfico, el resultado es, en muchos aspectos, inferior al del original. Y si os cuesta creerlo ahí tenéis las pruebas. Comparad las imágenes (arriba) de una carrera en un día lluvioso de «F1 2001», con la que hemos tomado en la misma situación en «F1 Championship, Season 2000», la anterior entrega de la serie. Veréis que los reflejos sobre el asfalto han desaparecido por completo y, además, las cortinas de agua provocadas por las ruedas de los coches han perdido gran parte de su atractivo. Igualmente podéis comprobar cómo el efecto de humo y polvo producido por las ruedas del coche posee mucha más calidad en la versión de PS2 que en la de PC, por no mencionar el mismo efecto en el «F1 Racing Championship» de Ubi Soft, que es muy superior.



F1 2001



F1 2001 (PS2)



F1 RACING CHAMPIONSHIP



En el modo Boss podremos elegir uno de los jefes y pelear con él, aunque sólo tendremos una vida.

Punto de Mira

- Compañía: **SEGA PC / EMPIRE**
- Disponible : **PC, DREAMCAST**
- V. Comentada : **PC**
- Género: **ARCADE**

Tras hacer furor en las salas de máquinas de medio mundo y en los hogares de los usuarios de Dreamcast, llega, por fin, para nuestros ordenadores «The House Of The Dead 2». Aunque no cabe ninguna duda de que dentro de su género estamos ante un título de referencia obligada, faltaba por ver cómo soporta este clásico de Sega el inexorable paso de los años y, lo más importante de todo para los usuarios de compatibles, la conversión a formato PC.



CPU: Pentium II 450 MHz • **RAM:** 128 MB • **HD:** 520 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (16 MB compatible DirectX 7) • **Multijugador:** Sí (pantalla compartida, red local)

TECNOLOGÍA:	**50**
ADICCIÓN:	**65**

Sin una pistola de luz el juego pierde una parte muy grande de su atractivo, y jugarlo con ratón, joystick o gamepad simplemente no es lo mismo. Sin duda se trata de uno de los mejores arcades de puntería de todos los tiempos, un género del que además no hay demasiadas muestras en formato PC. Los requisitos mínimos son ridículamente altos para tratarse de una conversión que ni siquiera aprovecha toda la potencia del ordenador.

puntuación total **60**

The House Of The Dead 2

Tiro al zombi

«The House Of The Dead 2» es una conversión directa del juego del mismo nombre aparecido hace apenas un par de años para Dreamcast, el cual, a su vez, era una conversión directa del juego de máquina recreativa. Conviene aclarar esto porque lo primero que salta a la vista al cargar el juego son los muchos años que tiene. De hecho, no deja de resultar curioso que la divertida conversión de este juego a un programa para aprender a escribir a máquina («The Typing Of The Dead») haya acabado apareciendo antes que el propio juego original.

Por otra parte y a pesar de todo, la ausencia prácticamente total de competencia dentro del mismo género convierte automáticamente a «The House Of The Dead 2» en una oferta digna de consideración para el usuario de PC.

El juego, para aquellos que todavía no lo conozcan, es básicamente un arcade de acción en primera persona en el que no tenemos control sobre el movimiento de nuestro personaje y nuestra única misión es apuntar y disparar contra todos los enemigos que aparezcan mientras evitamos matar a los espectadores inocentes e intentamos hacer blanco en diferentes objetos, como barriles, cajas o jarrones, para obtener recompensas. Evidentemente está pensado para ser controlado con un periférico del tipo "pistola de luz" y, de hecho, Empire y Planeta, la distribuidora en España, tienen previsto lanzar al mercado un pack que incluirá una copia del juego y una pistola específicamente diseñada para «The House Of The Dead 2»; pero hasta que tal acontecimiento se produzca nos veremos obligados a jugar con el ratón, con un joystick o con un pad. En cualquiera de estos casos, en especial en los dos últimos, la jugabilidad disminuye, lamentablemente, de manera escandalosa.



Disparando contra cajas, bidones, etc., podemos encontrar objetos tan útiles como este botiquín.



No resulta nada sencillo hacer blanco sobre los enemigos más pequeños, como estas sanguijuelas.

> «The House Of The Dead 2» es una conversión de la versión de Dreamcast en la que apenas se han introducido modificaciones

La historia, como en la mayoría de los juegos de este tipo, no tiene demasiada importancia, pero ésta en concreto gira alrededor de una ciudad que de pronto aparece infestada de muertos vivientes, principalmente zombis. Como agentes de la ley nuestra misión es abrirnos camino a tiros por la ciudad hasta llegar a enfrentarnos con el instigador de esta aterradora situación.

Uno de los aspectos interesantes del juego es que nuestro recorrido a través del mapa no es único, sino que dependiendo de si salvamos o no a determinados civiles continuaremos la aventura por una ruta u otra. A pesar de que, por supuesto, existen puntos fijos en los que todas las rutas se cruzan, principalmente en los jefes de final de nivel, esta variedad de caminos aumenta bastante la jugabilidad, algo que, por otra parte, es muy necesario, ya que al igual que muchas de las conversiones de máquina recreativa y a pesar incluso de la posibilidad de alternar entre cinco niveles de dificultad,



En determinadas situaciones, a lo largo de todo el desarrollo de «The House of the Dead», habrá que afinar bien la puntería para no acertar al blanco equivocado. Ese chico espera que seamos capaces de ayudarle.



Todos los jefes tienen algún punto débil que se nos revela momentos antes del combate.



El itinerario de la aventura presenta abundantes bifurcaciones y caminos secretos.



Si salvamos a determinados ciudadanos, como este de la imagen, nos indicarán rutas alternativas.

El juego pide a gritos una pistola de luz como dispositivo de control, ya que el ratón resulta totalmente inadecuado



La sangre de los zombis es, como se aprecia, de un políticamente correcto color verde.

«The House Of The Dead 2» se acaba volviendo bastante repetitivo después de algún tiempo. En este sentido, otro aspecto que coopera en aumentar la durabilidad del juego son los diferentes modos de juego incluidos. Así, además del modo Arcade tradicional ya descrito, también se ha incluido un modo Original, que es igual que el primero, pero no admite la configuración del nivel de dificultad y además introduce en el juego diferentes objetos que, activados, otorgan nuevas opciones extra, como más potencia de fuego, más balas en el cargador, etc. Además, también se incluye un modo Boss, en el que podemos combatir contra los jefes y un modo de Entrenamiento, en el que se nos plantean diferentes pruebas con las que practicar nuestra puntería, rapidez de disparo o reflejos.

TÉCNOLOGÍA CADUCA

El apartado gráfico es, lógicamente, el que primero delata el tiempo transcurrido desde la realización del juego y es que al parecer la conversión al formato PC ha sido realizada de manera absolutamente directa, sin molestarse en modificar el código para utilizar la mayor potencia ofrecida por los ordenadores actuales ni, por supuesto, aprovechar la posibilidad de la aceleración gráfica por hardware.

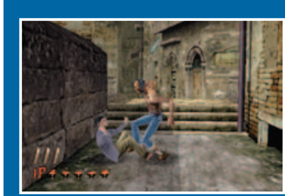
Esto, entre otras consecuencias, hace que el juego tenga unos requisitos mínimos exageradamente elevados, y es que, siendo serios, no parece muy normal que un juego que funcionaba en una Dreamcast necesite 128 MB de RAM y una tarjeta gráfica de 16 MB, para que luego encima se vea igual o incluso peor. Afortunadamente el sencillo planteamiento del juego no requiere de grandes alardes visuales, así que a pesar de que algunos de los modelos resultan exageradamente poligonales, o incluso de que unas texturas han sido suavizadas y otras no según un extraño criterio aleatorio, los gráficos del juego cumplen adecuadamente su función.

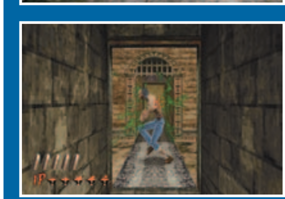
Igualmente, hay que destacar en el apartado negativo la total ausencia de una traducción de los textos o un doblaje de los diálogos.

Evaluándolo en conjunto, «The House Of The Dead 2» resulta ser un juego entretenido que a pesar de su edad y sus carencias técnicas es capaz de proporcionar un rato de entretenimiento. La duración de ese rato, eso sí, es otro asunto bien distinto que depende de los gustos del jugador y, sobre todo, de si cuenta o no con un periférico de tipo pistola, ya que sin él, el juego pierde la mayor parte de su valor.

J.P.V.

A tiros con el ratón





Mientras esperamos que aparezca el anunciado lote que incluirá el juego y una pistola de luz, la forma más práctica de jugar a «The House Of The Dead 2» es utilizando el ratón. En contra de lo que se pudiera pensar esto no hace que el juego sea más difícil, sino antes al contrario, mucho más fácil, hasta en los niveles más altos de dificultad. Así, mientras que con la pistola nos vemos obligados a afinar nuestra puntería, al utilizar el ratón aparece un punto de mira sobre la pantalla que hace que apuntar se convierta en una tarea muy fácil. Además, el juego está pensado para que recarguemos disparando con la pistola fuera de la pantalla, mientras que usando el ratón basta con pulsar sobre su botón derecho. Con el ratón, eso sí, cuesta más desplazarse de un extremo a otro de la pantalla, algo que una pistola sólo supone un leve giro de muñeca. Puede, en fin, que el ratón sea un complemento aceptable para la pistola en las partidas multijugador, pero como dispositivo de control único distorsiona tanto el nivel de dificultad que convierte al juego en una experiencia totalmente diferente.

¿La casa de los qué...?



Como tantos otros títulos antes que él, «The House Of The Dead 2» no está localizado a nuestro idioma, esto es, tanto los textos como los diálogos se han mantenido en inglés en la versión distribuida en nuestro país. Es cierto que los menús son de lo más sencillo, que la acción del juego prácticamente no depende de los textos en pantalla y que, en realidad, fue mucho más grave el caso de «Typing Of The Dead», adaptación de este juego en el que para disparar había que escribir rápidamente unos textos que iban apareciendo en pantalla ¡en correcto inglés!

Quizá sea cierto que el número de unidades que se vayan a vender en España no compense los gastos de doblaje y traducción del juego, pero a lo mejor habría que preguntarse si la gente no compraría más juegos si entendiera lo que se dice en ellos. Nos queda el consuelo de que el manual del juego sí ha sido traducido al castellano. Algo es algo.



Pareja de polis

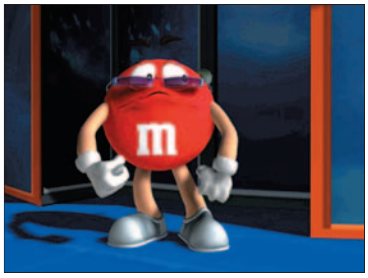
Al igual que sucedía en la máquina recreativa, la versión PC de «The House Of The Dead 2» posee un modo multijugador, cooperativo, por supuesto, de hasta dos jugadores que, como es natural, resulta mucho más interesante que el juego en solitario. Las opciones incluidas para este modo son jugar dos personas sobre el mismo ordenador o bien utilizar dos ordenadores conectados en red. Desgraciadamente ninguna de estas opciones ofrece una posibilidad clara de juego, la primera porque si uno de los jugadores utiliza la pistola o, en su defecto, el ratón, el otro se debe conformar con el teclado o con un pad, que no sólo son pésimos modos de control, sino que además desequilibran la partida a favor del otro jugador. El modo en red, por otra parte, requiere una copia del juego en cada ordenador, y, además, sólo funciona a través de una red local. Ni comparación, en fin, con las divertidísimas partidas de la máquina recreativa, con sus dos flamantes y efectivas pistolas.

Las fórmulas perdidas de M&M's

Chocolate nocivo

- Compañía: **JoWooD**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE / PLATAFORMAS**

CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **DISCO DURO:** 10 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** No



Rico rico se presenta ese juego donde los personajes protagonistas son ni más ni menos que esos pequeños dulces de chocolate llamados M&M´s. JoWooD, muy en su línea, nos vuelve a mostrar cómo entretener a los más pequeños de la casa con un juego que tiene en la ausencia total de violencia y en el aprendizaje de las matemáticas sus principales virtudes. La historia nos sitúa en la piel de Amarillo, uno de los M&M´s. Nuestro personaje, en colaboración con Rojo, tendrá que devolver la fábrica de chocolate, tomada por los m&m´s minis, a la normalidad. Para cumplir el objetivo será necesario algo más que saber manejar un teclado ya que las matemáticas juegan un papel fundamental. Para ir avanzando en los niveles habrá que combinar fases de juego arcade con sumas, restas, multiplicaciones y divisiones. En este tipo de juegos poco importan otros elementos, como el acabado gráfico que a pesar de no ser como para tirar cohetes tampoco es ni mucho menos lamentable. Por último, decir que el título se encuentra completamente traducido al castellano.

P.L.L. **60**

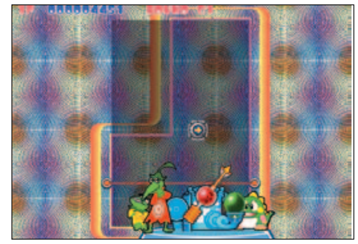
Super Bust a Move

Dragones y burbujas

- Compañía: **ACCLAIM**
- Disponible: **PC, PLAYSTATION 2**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **INTELIGENCIA**

CPU: Pentium II 266 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 100 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No





Seguro que nuestros asiduos lectores conocerán de sobra el nombre que encabeza este título. Junto con el famoso «Tetris», la saga «Bust a Move» es una de las series de inteligencia y entretenimiento más conocida entre los usuarios de videojuegos, ya que su disponibilidad en otras versiones hace que llegue a un mayor número de público.
La mecánica de juego es bien sencilla. En cada pantalla se presentan una serie de obstáculos en forma de burbujas agrupadas por colores, que nosotros habremos de eliminar por completo. Para ello orientaremos un cañón que disparará burbujas fabricadas por el archiconocido dragón. Para eliminar las burbujas del escenario tendremos que agruparlas por colores, al menos de tres en tres. La jugabilidad de esta nueva versión permanece completamente intacta a la de toda la saga, ofreciendo nuevos retos para la mente y horas y horas de juego hasta dar con la mejor manera de resolver cada puzzle. Las novedades de este nuevo capítulo de la serie, con relación a

The Sting! El golpe del siglo

Ladronduelo a la vista

- Compañía: **JoWooD**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

CPU: Pentium II 300 MHZ • **RAM:** 64 MB • **HD:** 200 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** No





Seguro que muchos recordarán la serie «Thief», en la que un ladrón del medievo iba haciendo de las suyas por los castillos. En «The Sting! El golpe del siglo», manejaremos también el destino de un ladrón, aunque en una época contemporánea.
La sofisticación de cada uno de los robos que realizan estos ladrones es máxima, ya que no se trata de avanzar e ir robando a diestro y siniestro, sino que habrá que planear cuidadosamente cada golpe. Podremos incluso hacer ensayos generales y hasta contratar a una serie de cómplices que harán más sencilla la tarea. «The Sting!» ofrece unos escenarios completamente tridimensionales que recrean una ciudad en un mapa realmente gigantesco, lleno de lugares dispuestos a ser abordados por nuestra banda. Destaca, además, su jugabilidad, capaz de engancharte durante horas frente al monitor. Los gráficos, sin ser extraordinarios, sí que están muy logrados y consiguen que los personajes tengan un curioso aspecto.

A.L.C. **65**

Fast Food Tycoon

Al rico menú

- Compañía: **ACTIVISION**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA/GESTIÓN**

CPU: Pentium 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 150 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



Si algo tienen en común todos los juegos de la serie Tycoon es el deseo de que tu negocio prospere de forma imparable. Este caso no es una excepción y «Fast Food Tycoon» nos propone una nueva aventura de negocios en la que esta vez seremos propietarios de una importante cadena de pizzerías.
Este tipo de juegos reúnen entre sí una serie de cualidades entre las que destaca la necesidad de ser hábiles comerciantes y tener una estrategia de mercado. Esto puede suponer un freno para aquellos acostumbrados a otro tipo de juegos de estrategia (militar).
Como punto a favor del juego está la no linealidad del argumento, es decir, los caminos que se pueden seguir a lo largo de la campaña son múltiples, con lo que los finales se tornan imprevisibles. De cada una de las acciones y decisiones que aportemos al juego dependerá el final con el que nos encontremos. La calidad gráfica no es su faceta más destacable, ya que la ausencia de detalles es patente a lo largo de los distintos escenarios. Está dotado de una interfaz gráfica ambientada en el mundo de la pizza y un sistema de control de juego al estilo «SimCity», con escenarios colocados en perspectiva isométrica y un amplio mapa por el que moverse.
Cuenta además con el handicap de ser un título que no se ha traducido a nuestro idioma, faceta ésta importante teniendo en cuenta la cantidad de menús necesarios para el control total del juego, lo que se traduce en una reducción considerable de la jugabilidad.
Un tycoon con buenas intenciones pero mal rematado.

I.S.A. **55**







otros aspectos son escasas. El acabado gráfico ha sufrido muy leves modificaciones: Más colorido en los escenarios y una mayor definición de los elementos de juego es lo más destacable. Los modos de juego contra la máquina y contra otro humano se han mantenido intactos en una interfaz que ha sido enormemente mejorada en esta versión.

A.L.C. **75**

Ski Resort Tycoon

Negocios frescos

- Compañía: **ACTIVISION**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA/GESTIÓN**

CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 400 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No





Otro Tycoon, otro negocio. Parece que los chicos de Activision no descansan, porque el goteo de títulos de estas características es constante. El objetivo principal aquí también será ganar dinero, aunque en este caso dirigiendo una estación de esquí. Como buen empresario deberás atraer con tus estrategias de marketing al mayor número de visitantes posibles para que el negocio vaya creciendo.
Como en todos los juegos Tycoon, las finanzas, construcción, ampliación del negocio, trabajadores… todo está bajo tu control. Aunque a priori todo estos juegos puedan parecer similares, lo cierto es que la forma de llevar cada tipo de negocio es, en realidad, bien distinta, y eso también se refleja en el título que nos ocupa, lo que le da mayor realismo a la experiencia de juego. De todas formas, «Ski Resort Tycoon» no se encuentra traducido a nuestro idioma, lo que le resta algunos puntos. El sistema gráfico es similar a todos los títulos de esta serie, con un acabado flojo y una interfaz cargada de opciones.
Un título que sólo gustará a los seguidores del género.

P.L.L. **55**

Big Bang

La otra galaxia

- Compañía: **DIGITAL DREAMS**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 100 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (rec. 3DFX) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, IPX)





La acción nos sitúa en el año 6530, después del final de la tierra. Nos encontramos en la galaxia Andrómeda y a los mandos de una nave de combate habremos de restaurar la paz. Tras esta breve introducción del argumento, nada novedoso, que nos propone este nuevo título donde el espacio y las naves son el elemento fundamental. Títulos como los de la serie «X-Wing», «StarLancer» o «Thachyon: The Fringe» son de los que se colocan a la cabeza de este género, sin embargo y a pesar de la indudable calidad de los citados anteriormente, «Big Bang» posee como cualidad más resaltable su gran facilidad de manejo, simplificando al máximo el número de teclas necesarias para jugar, y situándonos desde el inicio de la partida en una batalla cuerpo a cuerpo con nuestros enemigos.
El acabado gráfico está bastante conseguido, aunque, por lo que hemos podido ver, falla de forma inexplicable con algunos modelos de tarjetas aceleradoras. Acción y gran jugabilidad a lo largo de dieciocho misiones, además de la posibilidad de juego en red local o a través de internet son las propuestas más firmes de este «Big Bang».

I.P.P. **60**

Golf Resort Tycoon

Seguimos en los negocios

- Compañía: **ACTIVISION**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA / GESTIÓN**

CPU: Pentium 200 MHz MMX • **RAM:** 32 MB • **HD:** 450 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



Dice el refrán que no hay dos sin tres así que aquí tenemos otro juego Tycoon de gestión. Esta vez el negocio es dirigir y sacar adelante un campo de golf y todo lo que rodea a ese tipo de negocios, como hoteles, piscinas, pistas de tenis, restaurantes… Lo cierto es que el enorme número de títulos de este tipo hace que la elección de uno de ellos se base en el tipo de negocio que nos gustaría poseer. Este tipo de juegos están recomendados para mayores de 3 años, pero en realidad y a pesar de no contener ningún tipo de escenas violentas, no creemos que un niño de, por ejemplo, diez años sea capaz de entender y controlar los destinos de una empresa, teniendo además en cuenta que el juego se encuentra en inglés. En todos los aspectos relacionados con su desarrollo, no aporta ninguna novedad destacable con respecto al resto de títulos de la serie. Posee un sistema de juego basado en la tradicional perspectiva isométrica que permite ver los escenarios en falsas tres dimensiones.
La enorme complicación que supone gestionar una empresa, aunque sea en un ordenador, hace que este tipo de juegos este dedicado sólo para los más fieles seguidores del género, y este título no es una excepción. En cualquier caso os podemos asegurar que es un juego con multitud de opciones.
Mientras esperamos el nuevo título de Sid Meier, también basado en la gestión de un club de golf, podemos ir abriendo apetito con este «Golf Resort Tycoon».

P.L.L. **55**

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis mandarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

Poseidon Señor de la Atlantida

PC



Una vez estés jugando, pulsa las teclas CTRL+ALT+C y teclea uno de los siguientes códigos:
soundFrags : Todos los animales hacen ruidos extraños cuando los matas.
seasick : Poseidón te concederá 10 veces el pescado que hay en ese momento en tu granero.
hotlava : Golpeas el suelo con una bola de fuego
mammaldrome: El granero se llena regularmente de forma mágica cada tres meses
atlasthegreat : El atlas te ayudar a construir tu proyecto en 1/4 del tiempo total

Madden NFL 2002

PC

Desbloquear equipos: Entra en la sección de Ajustes/Códigos Secretos y teclea GOLDENGOD para desbloquear más de doscientos equipos. Con ello tendrás acceso a todos las escuadras incluidas en el juego y podrás disfrutar de toda la magia del fútbol americano. Recuerda que es necesario que el código se escriba en letras mayúsculas para que funcione correctamente.

Eye of the Beholder 3

PC

Antes de iniciar el juego, en el símbolo de sistema debes de teclear:
set
aesop_diag=1
Tras pulsar Enter, y una vez que arranques el juego, tendrás las siguientes posibilidades a tu disposición:

[A] Matar a todos los monstruos
[T] Activar el modo Texto
[I] Modo sin clipping
[0] Nuevos objetos

Grand Theft Auto 2

PC

Este es un truco muy interesante para escapar de la policía y también para todos aquellos a los que les apetezca darse una vuelta volando. Lo que hay que hacer es conseguir granadas o cócteles molotov, saltar y presionar el botón de disparar repetidamente (no hace falta que sea muy rápido) y se conseguirá volar; también funciona si se hace desde un sitio alto.



Thief Gold

PC

CREACIÓN DE NIVELES: Para poder crear tus propios niveles, instala «Thief Gold» en tu sistema (instalación completa), ahora busca en el CD del juego el directorio goodies y descomprime con el Winzip el fichero DromEd a tu directorio del juego. Ahora podrás ir a el directorio en tu disco duro y crear tus propios niveles o editar los existentes.

SALTARSE NIVELES: Mediante la pulsación simultánea de CTRL+ALT+MAYS+FIN mientras juegas una misión, serás llevado instantáneamente al siguiente nivel. Es evidente que si utilizas este truco no recibirás ningún dinero por la misión que te has saltado, sólo te servirá para poder ver y visitar todos los niveles, sobre todo si te atascas en alguno de ellos.

MISIÓN OCULTA: En este caso se debe de editar un fichero del juego. Como siempre que ocurre esto es recomendable hacer una copia de seguridad del archivo antes de modificarlo. Debes de editar el fichero "user.cfg", que se encuentra en el directorio del juego, con cualquier editor de texto (como el Bloc de Notas). Añade las siguientes líneas al archivo:
Play
starting_mission 16
También puedes acceder a ella, instalando el editor Dromed del directorio Goodies como se indica arriba (situado en el CD1).
Luego, arranca Dromed y abre la misión 18. Pulsa simultáneamente [Alt] + G, una vez en el editor, para arrancar el juego en ese nivel y ya está: has alcanzado la misión oculta.

Unreal Tournament

PS2

En esta magnífica adaptación para PS2 del ya clásico shooter de PC puedes utilizar estos trucos.
RECARGA DE MUNICIÓN: Durante el juego pulsa: izquierda, derecha, círculo, círculo, círculo, derecha, izquierda
CABEZAS GRANDES: En el menú de presentación sigue esta secuencia: Izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha, círculo, círculo, círculo
MODO DIOS (INVENCIBLE): Pulsa Start durante el juego y a continuación esta combinación: cuadrado, círculo, izquierda, derecha, círculo y cuadrado
OBTENER TODO EL ARSENAL: Lleva a cabo esta combinación durante la partida: izquierda, círculo, derecha, cuadrado, derecha, izquierda
ACCEDER A TODOS LOS PERSONAJES: Pulsa esto mientras estás en una partida: izquierda, izquierda, círculo, círculo, derecha, izquierda, círculo
DESBLOQUEAR TODOS LOS NIVELES: En primer lugar tendrás que abrir el modo un jugador y salvar la partida. En el menú de continuar, sitúate sobre esa opción y pulsa: arriba, abajo, abajo, arriba, izquierda, arriba, derecha, abajo.
NIVEL AVANZADO: Durante el desarrollo del juego dentro del menú de pausa pulsa: arriba, abajo, izquierda, derecha, derecha, izquierda, círculo



Silent Scope

PS2

MODO EXPERTO
Este truco eliminará las flechas guía y las señales de tus enemigos de la pantalla haciendo el juego mucho mas difícil.
Cuando selecciones el modo de juego (entrenamiento o arcade), selecciónalo y pulsa el botón de disparo. Manteniendo presionado el botón de disparo, mueve el cursor hasta el modo que quieras seleccionar y pulsa el botón Start cuatro veces. Si el truco ha funcionado escucharás un segundo disparo.

MODO VISIÓN NOCTURNA
Este modo te permitirá utilizar el modo de visión nocturna, y verás a los enemigos en la oscuridad. Cuando selecciones el modo de juego (modo entrenamiento o arcade), selecciona el deseado y mantén pulsado el botón de disparo. Sin soltarlo, mueve el cursor hasta el modo deseado y presiona el botón Start cinco veces. Si el truco ha funcionado escucharás un segundo disparo.

Commandos 2: Men of Courage

PC

Usa GONZOANDJON como nombre del jugador para poder acceder a los diferentes códigos y ventajas:
Aviso: También puedes activar el modo de trucos de «Commandos 2» durante el juego de otra forma: Selecciona a un solo comando y tecleando a continuación GONZOANDJON.

CÓDIGO	RESULTADO
[Mays] + X	Teletransporte
[Ctrl] + V	Invisibilidad
[Ctrl] + I	Invencibilidad
[Ctrl] + (-)	Ver fotogramas por seg.
[Ctrl][Mays] + N	Ganar la misión
[Ctrl][Mays] + X	Matar a todos los enemigos

Códigos para acceder a todos los niveles:

	NORMAL	DIFÍCIL	MUY DIFÍCIL
Nivel 1	XHGDR	PLKUM	PVTSL
Nivel 2	WKUC4	JE5SH	SKDJF
Nivel 3	YSM51	DFY3B	3DYNG
Nivel 4	B7D8F	K9D3H	9BG3S
Nivel 5	3GHSL	NMWQ9	KJWJK
Nivel 6	AZLM1	16G3L	E2J7H
Nivel 7	JAHSG	WL3CZ	ZX78Y
Nivel 8	UN63A	LPQ6T	TRIB4
Nivel 9	VAZ2P	SRCM8	TRD78
Nivel 10	9TT5W	PAEN8	1LPQD

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

PC

Sacrifice




Para activarlos se deberán pulsar las teclas "Ctrl + Mayusc + º". A continuación deberá pulsarse "Mayusc + 2" y aparecerá un símbolo que permitirá introducir los trucos elegidos. Los códigos deberán escribirse dejando un espacio a continuación del símbolo.

alliwantforxmasisa. *Duplica una criatura.*

aplethoraof. *Duplica cuatro criaturas.*

bythepowerofgrayskull. *Se repone la barra de Vida hasta el nivel máximo.*

ihavethepower. *Permite reponer la barra de Maná hasta el nivel máximo.*

dontfearthereaper. *Se consiguen 30 almas, no se suman, el nivel de almas pasa a ser 30.*

castratetheheathens. *Permite al mago recoger las almas rojas sin necesidad de convertirlas.*

gimmegimmegimme. *Otorga un conjuro nuevo al mago.*

timeisonmyside. *El tiempo de lanzamiento de conjuros se reduzca instantáneamente.*

Yourbulletscannotharmme. *El mago no puede ser dañado por las armas a distancia.*

mywingsarelikeashieldofsteel. *El mago se hace totalmente invulnerable.*

ragebuilding. *Se obtiene un nivel de experiencia. Sólo funciona en partidas de multijugador que se estén jugando en red local.*

Si no se cierra la consola no podremos acceder al menú de juego (tecla "Esc") ni a las otras teclas que no sean de movimiento. Para cerrar la consola deberá pulsarse de nuevo "Ctrl + Mayusc + º" y los trucos permanecerán activos.




GANADORES DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

Las siguientes personas han ganado una camiseta del "Tips & Tricks Team" por enviar sus trucos y haber sido publicados en la sección: Cesar Ramon Barreto Camacaros, Guillermo Rodríguez y Luis Martín Barón. Para conseguir nuestra camiseta, seguid enviando trucos que no hayan sido publicados en la revista y no olvidéis incluir vuestra dirección.

¿QUIERES FORMAR PARTE DE NUESTRO «TIPS & TRICKS TEAM»?

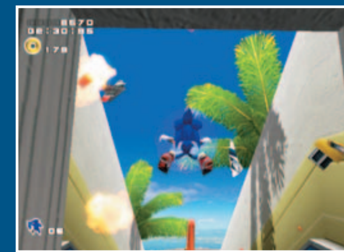
Envíanos ese truco que tan bien te funciona con tus datos personales (nombre y dirección) a: **Hobby Press, S.A. Micromanía • CÓDIGO SECRETO C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid**

También puedes enviarnos un e-mail con tu truco y tus datos personales a:
codigosecreto.micromania@hobbypress.es
Todos los seleccionados por redacción, serán publicados y recibirán la camiseta de nuestro «Team».

Micromanía TIPS & TRICKS TEAM

DREAMCAST

Sonic Adventure

JUGAR COMO SUPER KNUCKLES: Acaba el juego con todos los personajes, luego hazlo de nuevo con Knuckles. Ahora, en la pantalla de selección de personaje mantén pulsados simultáneamente, X + B.

JUGAR CON UN SONIC METÁLICO: En la pantalla de selección de personajes colócate sobre Sonic y pulsa de forma simultánea A + B + X + Y + L + R + Izquierda. Luego pulsa Start.

MEGA CARACTERES: Abre súper Sonic, ahora comienza un juego usando ese personaje. Consigue todos los cristales y acaba el juego con este personaje. En la pantalla de selección de personajes, selecciona cualquiera de ellos y obtendrás su correspondiente versión Mega.



VIDA EXTRA EN RUINAS MÍSTICAS: El taller de Tail se encuentra en la parte más alta de las cimas de las ruinas situadas en las Runas Místicas. Una vez en esa parte alta, busca el lugar donde encontrar una vida extra. Usa el ataque Spin para situarte y después atacar.

AREA BONUS NIGHTS: Mientras juegas en la sección pinball del nivel del casino, déjate caer en un agujero situado en la parte superior de la zona del pinball. Ahora déjate caer por el hueco medio para acceder a la zona en la área llamada NiGHTS.

VENCIENDO A LA BALLENA: En el nivel de la ballena, corre por una rampa de velocidad tan pronto como aparezca. Entonces, no pulses nada en el mando y espera.

HUEVO PLATEADO DE CHAO: En las Ruinas Místicas. Ve por la catarata situada a la mitad de la zona de aventura. Pulsa la piedra que se encuentra justo al lado de la zona derecha que hay junto a la catarata. Un huevo plateado aparecerá y quedará después flotando justo delante de la catarata. Cuando la cojas y la utilices, un Chao plateado nacerá.

HUEVO DORADO DE CHAO: Este se encuentra en la zona de la plaza de la estación. Ve a la zona donde peleas por primera vez con Chaos. Debes de mirar hacia la entrada del Ayuntamiento para conseguir ver la piedra con forma de huevo. Coge la roca y llévala al edificio de la izquierda del Ayuntamiento. Anda hacia la ventana para ver el huevo dorado. En todo caso, si tratas de cogerlo por la puerta principal, se cerrará. Reemplaza el huevo por la roca al cogerla, con ello conseguirás que la puerta se abra y te marches con el huevo; así de fácil será conseguir el huevo dorado.

HUEVO NEGRO Y AZUL: Dirígete al portador de huevos. Ahora dirígete a la zona de la cárcel en que Amy estaba retenida. En la celda anexa a la que ella se encuentra verás el huevo azul y negro. Pulsa sobre el interruptor para abrir la puerta. Lleva el huevo después hacia el jardín.

TOMAR UNA DUCHA: Vete hacia la zona de Casinopolis como Sonic y entra en la zona de duchas. Entra en una de las caídas y pégate a la pared para conseguir que Sonic tome una refrescante ducha.

SONIC EL ARMADILLO: Viaja al pasado, donde el altar de la Master Emerald está en llamas. Mueve la cámara de manera que Sonic se encuentre encarando toda la pantalla. En la luz roja, él se vera como el Armadillo del juego de Knuckles en la consola Sega 32X.

SONIC EN LA COLINA DE ARENA: Sitúate en la cima de la ladera y pulsa el botón para eliminar la arena. Ve a la cueva de la colina de arena, pero no entres todavía. Colócate a poca distancia de la entrada y consigue la mayor velocidad posible con tu movimiento de giro. Debes de saltar rápidamente al alcanzar la zona correcta antes de llegar a la rampa. Si lo haces todo bien, Sonic se encontrará sin mayores problemas en la colina.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

ATLANTIS III

El sueño de cualquier joven arqueólogo, es descubrir una civilización desconocida. Mucho más, si esa civilización pertenece a la mítica Atlántida. Eso es, precisamente, lo que creía haber hallado la intrépida joven que conducía su 4x4, a toda velocidad, por el inhóspito desierto de Hoggar. De repente, una gacela se cruzó en medio del camino. El inevitable volantazo; un par de vueltas de campana, y la oscuridad. Una doliente y marchita oscuridad.





La calavera de cristal



La protagonista, una joven arqueóloga, ha sufrido un accidente en el desierto de Hoggar. Por suerte, Targui, el tuareg, estaba allí para ayudarla.

Cuando se despertó, la arqueóloga estaba tumbada junto a una hoguera, con una venda en la frente. Un austero tuareg, de aspecto salvaje pero, al mismo tiempo, perfectamente educado, engrasaba su rifle de largo alcance, la mirada fija en el trapo impregnado de aceite. El nativo, que se hacía llamar Targui, le contó cómo había encontrado su todoterreno, complemente destrozado por las sucesivas vueltas de campana, y la había sacado allí, segundos antes de que explotase.
Tras darle las gracias, surgieron las primeras preguntas. Fue así como supo que el hombre había llegado hasta allí para acabar con la vida de los soldados que impedían a su pueblo recoger el agua del pozo cercano. La arqueóloga sintió un pequeño vuelco en el corazón: el pozo de Hoggar era, precisamente, el lugar hacia el que apuntaban todas las pistas que había estado siguiendo durante los últimos meses. ¿Significaba eso que otro investigador se le había adelantado? "Tengo que salir a matar algunos hombres. Espera aquí" –le dijo, de repente, el tuareg. Pero la muchacha no había llegado hasta allí para quedarse sentada mientras unos desconocidos saqueaban "su" pozo.

EL CAMPAMENTO MERCENARIO

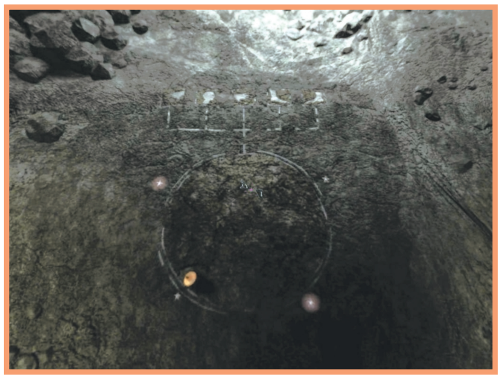
La anónima arqueóloga siguió a Targui hacia un pequeño valle. Avanzó unos metros y giró a la izquierda, hasta dar con el pozo. Se acercó al guardia que custodiaba la puerta, y preguntó qué hacían. Un fuerte golpe de culata fue lo único que recibió por respuesta. Rodeó, por tanto, el campamento por la carretera de la derecha, pero pronto fue detectada por otro mercenario. Por suerte, Targui el tuareg hizo acto de presencia en el momento oportuno, acabando con la vida del soldado. La muchacha había aprendido que los mercenarios no se andaban con chiquitas, así que caminó con cautela por el espacio abierto alrededor de la loma derecha del campamento. Se detuvo al ver unos cables eléctricos tirados en el suelo. Los siguió hasta el interior de una cueva: una misteriosa estructura circular descansaba en el interior. El instrumental certificaba que los científicos al mando del proyecto llevaban semanas trabajando allí, pero no habían obtenido ningún resultado.
Aquellos desconocidos arqueólogos se habían centrado en estudiar la construcción de la reliquia, pero la muchacha prefirió exa- ►



Las conversaciones se llevan a cabo mediante un cinematográfico sistema de primeros planos. La sincronización funciona de forma muy efectiva.



La puerta interdimensional, al más puro estilo "Stargate", nos llevará a visitar extraños y atrayentes mundos.



Este es el primer puzzle del juego. Es tan sencillo como dirigir una peonza, evitando que choque con las estrellas ya encendidas.



El jeroglífico esconde la clave para abrir el sarcófago. Sólo hay que prestar un poco de atención...

minar el extraño grabado del suelo. En la parte superior, cinco jeroglíficos se conectaban con las líneas situadas en el interior del círculo, como pequeños carriles que parecían marcar el camino.

A la arqueóloga se le ocurrió una idea: dejó el disco que llevaba en el bolsillo en el suelo y lo unió al bastoncillo, para obtener una peonza. La lanzó aleatoriamente en cada uno de los símbolos, describiendo una trayectoria prefijada que iluminaba las estrellas del dibujo. Cada símbolo obligaba a la peonza a recorrer un camino distinto, iluminando una estrella distinta pero, si en una de esas trayectorias, tocaba un punto ya iluminado, éste se apagaba.

Por tanto, el truco residía en elegir el orden correcto de los símbolos donde colocar la peonza, para encender todas las estrellas. Tras aplicar el infalible, aunque laborioso método del ensayo y error, descubrió el orden correcto: Pie derecho-Mano izquierda-Mano derecha-Pie izquierdo-Rostro.

La correcta activación de la secuencia provocó una reacción en cadena, que puso en marcha el mecanismo oculto de la puerta interestelar. Sin pensárselo dos veces, se introdujo en su interior y dejó que la magia del pasado controlase, a partir de ahora, su destino.

EL LIBRO DE LOS MUERTOS

A los pocos segundos de cruzar el umbral, sintió como si todas las moléculas de su cuerpo se separasen de su alma, y ésta viajase a otro plano astral, para volverse a reunir en el interior de una tumba egipcia de aspecto majestuoso. En mitad de la sala, un enorme sarcófago reposaba desde hacía miles de años. Por desgracia, estaba completamente cerrado.

Cuando se recuperó de la emoción, la arqueóloga intentó buscar la forma de abrir la tumba. En el muro izquierdo, halló una estrella cuyas puntas podían girar a izquierda y derecha. Aquello le recordaba a la combinación de una caja fuerte, pero no disponía de la secuencia para abrirla. En la pared opuesta, le llamó la atención un misterioso jeroglífico. Se fijó en la estrella que le recordaba la que había visto con anterioridad. Debajo de ella, estaban marcadas las direcciones en que debían girarse las puntas. Apuntó la combinación: izquierda, derecha, derecha, izquierda y derecha. Giró la estrella metálica de la pared opuesta en esas direcciones, y así consiguió abrir sin problemas el sarcófago.

Nada más sentir el aire fresco en la cara, la momia pegó un salto y se plantó frente a la sorprendida muchacha. Se presentó a sí misma como la psicomomia, designada para ayudar y responder las preguntas de la arqueóloga. Fue así como, tras unos minutos de charla, la muchacha descubrió que se hallaba en un mundo ilusorio que representaba al Libro de los Muertos.

Antes de que pudiera recuperarse del "shock", la psicomomia le entregó una cajita de madera con un escarabajo en su interior, y le pidió que buscase un camino para salir del templo, a través de la rampa. Por desgracia, estaba demasiado empinada. La muchacha utilizó como guía un pequeño pájaro de madera que estaba escondido detrás de una de las columnas, y así consiguieron llegar hasta un extraño barco volador, con el que podrían desplazarse a los distintos edificios que formaban aquella ilusión egipcia.

LA RESURRECCIÓN DEL FARAÓN

La psicomomia pilotó el barco hasta el Templo del Gran Sacerdote. En el interior del recinto, charló con el Gran Sacerdote, que le encomendó la tarea de devolver a la vida al faraón difunto. Para llevar a cabo tal labor había que encontrar la Pluma de la Verdad y el Ankh, el Símbolo de la Vida. Si el alma del emperador pesaba menos que la Pluma, el Pájaro de Bennu moría y volvía a resucitar, trayendo de vuelta el espíritu del faraón.

Tras consultar las instrucciones con la psicomomia, la muchacha recibió un mapa en el que podía señalar el lugar hacia el que debía dirigirse. La primera parada turística recayó en el Templo de Isis. En el interior, encontró a una sacerdotisa. Tenía la misión de revivir la triste historia de Osiris. Para ello disponía de 12 baldosas que mostraban una imagen del cuento, y 12 inscripciones que contaban con palabras lo que ocurría en las imágenes. El problema era que todo estaba descolocado. Por tanto, era necesario colocar las baldosas con los dibujos en el orden narrativo correcto.

NOTA: Este puzzle se explica en el recuadro "La Historia de Osiris".

Tras revivir la leyenda, la sacerdotisa le entregó un talismán de la buena suerte.

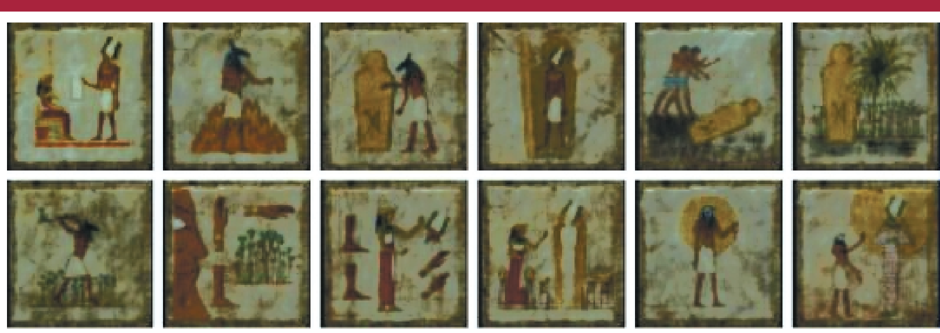
EL PESO DE LAS PLUMAS

Resuelto el acertijo del Templo de Isis, la extraña pareja se encaminó a la playa del Pescador. Tras un brusco aterrizaje localizaron a un joven muchacho que pescaba inútilmente en las aguas tranquilas del mar. El ocaso del faraón significaba también la muerte de todos los dones de la Naturaleza. La muchacha le entregó el talismán, y así pudo pescar una suculenta cena. Un examen más detallado de la red reveló la presencia de una báscula. Agradecido, el muchacho también le entregó un icono de piedra.

Con estos nuevos objetos en el inventario, se dirigieron a la Isla de las Plumas. Sobre una pequeña tarima, bordeada por columnas, la arqueóloga halló un nuevo sarcófago decorado con la imagen de un dios alado. La muchacha colocó el icono de piedra en la cara

Inexplicablemente la muchacha había encontrado restos arqueológicos de inspiración egipcia en una excavación cercana

LA HISTORIA DE OSIRIS



Este es el orden correcto de las baldosas en el muro.

El primer puzzle es sencillo de comprender y bastante lógico, pero su resolución exige coherencia y capacidad para seguir la trama. El acertijo se compone de 12 baldosas con dibujos, y 12 baldosines más pequeños con textos. Se trata de reconstruir la Leyenda de Osiris, colocando las 12 baldosas en el muro, en orden cronológico de la historia y debajo su correspondiente baldosín con el texto que explica lo que ocurre. Para saber si el cuento está completo, sólo hay que hablar con la sacerdotisa. La colocación exacta de las 12 baldosas se muestra en la imagen adjunta. Suponiendo que numeramos dichas baldosas de arriba abajo y de izquierda a derecha, el baldosín asociado a cada una de ellas es el siguiente (sólo se muestra el principio):

1.- Osiris, hijo de la Tierra y el Cielo...
2.- Seth, gemelo de Osiris...
3.- Durante una fiesta, Seth ofrece...
4.- Todos los invitados...
5.- Antes de que Osiris pueda...
6.- Isis busca a su esposo perdido...
7.- Ella esconde a Osiris en un pantano...
8.- Él lo encuentra y lo corta en 14 trozos...
9.- La fiel esposa...
10.- Ella recompone el cuerpo y lo prepara...
11.- Después de eso...
12.- Aquel que un día, vengará a su padre...

EL LABERINTO DEL UNICORNIO



Este minijuego se supera llevando al unicornio a la salida en la esquina superior izquierda del laberinto. Este dispone de muchas bifurcaciones. El unicornio no sabe qué camino tomar por lo que hay que indicárselo con cuatro fichas de colores. Cuando llega hasta un cruce, toma aquel que lleva más directamente hasta una de las fichas. Dichos marcadores de colores no tienen que situarse exactamente en la bifurcación, sino que pueden estar más adelante, en el camino, para indicar al unicornio el futuro sendero a tomar. Las únicas reglas que hay que tener en cuenta es que el unicornio tomará la bifurcación que más rápido lleve a una ficha por lo que, según su posición, puede dirigirse a una ficha ya recorrida, desandando el camino. El truco está en colocar las señales en los cruces que evitan los callejones sin salida, y separar unas de otras, para que el unicornio no vuelva sobre sus pasos. En la pantalla se muestra el lugar exacto donde poner las fichas.



La psicomomia es nuestro guía en el imaginario mundo de El Libro de los Muertos, pilotando el barco volador para llevarnos a diferentes destinos...



Las escenas no interactivas son de gran calidad. Todas están montadas en formato panorámico, para recalcar el aire cinematográfico del juego.

que miraba a la izquierda del lateral del sarcófago, y así consiguió abrirlo. En su interior encontró varias plumas de colores. Supuso que tendría que encontrar la pluma más pesada, para que así el alma del faraón pesase menos, y pudiera salvarse.
Sin pensárselo dos veces, colocó la báscula en el gancho de una de las columnas, a la izquierda del sarcófago, y pesó las plumas. Las fue comparando de dos en dos, colocando cada una de ellas en un platillo, y quedándose siempre con la más pesada –es decir, aquella cuyo platillo quedaba más abajo. Devolvió el resto al sarcófago, y se encaminó al barco volador. ¿Siguiente destino? El Hall del Ankh.

LA CRUZ OVALADA

En la única edificación del mapa que quedaba por visitar, la arqueóloga halló una pequeña caja que contenía el Símbolo de la Vida, es decir, el Ankh. Ya tenía todos los objetos que le había pedido el Sacerdote, así que regresó al lugar donde reposaba el faraón, y se fijó en los dos altares situados junto al religioso. Guiándose por los relieves grabados en cada uno de ellos, colocó en primer lugar la pluma, y después el Ankh en el altar opuesto. Cumplida la misión del mundo ilusorio del Libro de los Muertos, la psicomomia le recomendó regresar a su mundo. Encaminaron el barco volador hacia el Hall de Ankh, y allí abrió la caja con el escarabajo. Éste provocó una alteración del espacio-tiempo que la llevó de vuelta a la caverna de Hoggar.

EL ENEMIGO SE REVELA

La cueva donde reposaba la puerta interestelar seguía vacía. Sin embargo, unos disparos lejanos certificaban que Targui, el tuareg, estaba cumpliendo con la palabra dada.El numeroso grupo de mercenarios y un misterioso científico que los comandaba, lo habían capturado. Cuando vieron salir a la arqueóloga del interior de la puerta estelar, pronto no le quedó más remedio que explicarles cómo había conseguido descifrar los misterios de los Antiguos.

EL JUEGO DE LA TORRE



Este es el mapa de la atalaya, que hace las veces de tablero.

Para ganar en esta sencillo parchís, debemos llegar a la cima de la torre antes que el duende. La torre se compone de varios pisos de escaleras en espiral, divididas en casillas. Puede observarse su composición examinando el mapa que nos ha entregado la bailarina. Existen escalones especiales que producen distintos efectos. Las estrellas con el sol y la luna avanzan al ladrón hasta un nivel superior, acercándolo a la meta. Por el contrario, las serpientes lo devuelven varias casillas hacia atrás. Para avanzar, debemos usar un mono lanzacocos a modo de dado. El mono se sube a la palmera, coge un coco y desciende rápidamente por el tronco. Al pulsar el botón rojo, el mono lanza un coco, que impacta en la fila de hipopótamos. Cuanto más alto esté el mono en la palmera, acierta a un mayor número de hipopótamos y, por tanto, avanza un mayor número de casillas. Con un poco de práctica, se puede sacar siempre el número exacto que se desea. Por tanto, para ganar el juego hay que consultar el mapa, y contar el número de casillas que faltan para llegar a la siguiente estrella con el símbolo del sol o la luna, para subir más rápido, eludiendo a su vez las serpientes. Ya sólo queda pulsar el botón rojo del mono lanzacocos en el momento exacto, según se desliza por el tronco, para golpear al número de hipopótamos que se corresponde con el valor del dado. Si conseguimos llegar a la cima antes que el duende, habremos ganado la partida.



El "lanzacocos" se usa para decidir el número de casillas.



Estas baldosas guardan la leyenda del trágico destino de Osiris. Hay que ordenarlas para que cuenten una historia coherente.



La sacerdotisa egipcia custodia el Templo de Isis. Si hacemos lo que nos dice, obtendremos un útil objeto. Clásico.

Fue así como el científico le enseñó la mítica calavera de cristal, localizada en unas excavaciones relacionadas con el pozo de Hoggar. La colocó en el pedestal destinado a tal efecto... pero nada ocurrió. El científico cayó en la cuenta de que la muchacha podía estar interfiriendo los poderes míticos de la reliquia, así que le entregó la calavera y la obligó a mirarla fijamente a los ojos. De pronto, la mujer perdió el conocimiento, y se encontró caminado por un mundo imaginario carente de toda lógica. Diversas plataformas estaban conectadas entre sí por estrechos caminos que se asemejaban a finas neuronas por donde circulaban los pensamientos. A su alrededor, decenas de esferas de cristal cobijaban en su interior pequeños mundos, pero la mayoría eran inalcanzables.

Aquel complejo de caminos formaban un pequeño laberinto, pero pronto descubrió que apenas existan media docena de plataformas diferentes, por lo que bastaba con caminar aleatoriamente por las distintas bifurcaciones, hasta dar con el lugar deseado. Dicho y hecho: la mujer comenzó a recorrer al azar aquellos estrechos caminos.

Encontró a un extraño delfín dotado de la capacidad de hablar. Este singular ser la ofreció unas extrañas instrucciones: "En el corredor, toma la primera a la izquierda y la tercera a la derecha". Pronto descubrió a qué se refería: una de las esferas del laberinto llevaba directamente a un corredor con 12 puertas. Tal como le había dicho el delfín, tomó la primera a la izquierda y la tercera a la derecha, pero siempre llegaba al mismo sitio. Seguramente, tendría que superar más pruebas para obtener el resto de puertas que debía recorrer. Regresó al lugar donde estaba el delfín, y penetró por una esfera que había a su lado, de vuelta desierto de Hoggar.

Mientras el científico y el soldado que vigilaban la puerta interestelar no miraban, la muchacha se acercó a una estatua tallada en una de las columnas de la sala. Para sorpresa suya, ésta cobró vida. El atlante le preguntó lo que había detrás del corredor, y la arqueóloga respondió "Otro corredor", acertando así la contraseña que le reveló la historia de la calavera de cristal.

Esta acción también activó unas campanas que colgaban de uno de los laterales de la estancia. Así obtuvo un extraño objeto, con forma de tetraedro, en cuyas caras había tallados distintos destinos: el triángulo del centro llevaba de vuelta al lugar donde se encontraba; el minarete, a la mítica Bagdad, y la punta de flecha, al Paleolítico. Sin saber muy bien por qué, la arqueóloga decidió visitar la Edad de Hielo. Al tocar la cara aludida, un paisaje nevado se materializó en uno de los muros del lugar donde se encontraba. Lo tocó ligeramente con las manos, y volvió a experimentar aquel desmayo que presagiaba un drástico cambio de personalidad.

> El enorme mamut se abalanzó a toda velocidad sobre los cazadores. Lo único que pudieron hacer fue refugiarse en una cueva

UN MAMUT ENFURECIDO

Cuando recuperó la consciencia, se encontró envuelta en pieles de oso, como correspondía a una cazadora del Paleolítico. De pronto, un ensordecedor ruido, como un terremoto en miniatura, presagiaron el inminente ataque de una gran bestia.

El enorme mamut se abalanzó sobre los cazadores, así que lo único que pudieron hacer fue refugiarse en una cueva. Como la bestia no tenía ninguna intención de abandonar el lugar, la cazadora decidió explorar la inmensa caverna. Caminó unos metros en la oscuridad, hasta que perdió el equilibrio y cayó por un abismo terminado en un duro suelo de roca maziza. Ningún ser vivo podía soportar aquella caída: la cazadora murió desangrada en el fondo del barranco. Pero, por alguna extraña razón, no había perdido la sensación de "estar allí". Enseguida cayó en la cuenta de que se había convertido en un espíritu errante. Para escapar del mamut, tenía que devolver la vida a su cuerpo maltrecho.

En primer lugar, volvió hasta la gran cueva donde reposaba su cadáver. Uno de los túneles llevaba hasta una hoguera apagada. La cazadora usó el bastón para encender el fuego. Al instante, unas sombras inquietantes se proyectaron en las paredes de la caverna. Pertenecían a cinco enormes lobos de distintos colores. La muchacha descubrió enseguida que podía obligar a las sombras a luchar entre sí. Cada lobo ganaba los combates contra ciertos lobos, y perdía con otros. Para resolver el enigma, debía conseguir que el lobo blanco saliese triunfador del ritual, convirtiéndose así en el jefe de la manada. La cazadora alentó varias peleas, y fue apuntando qué lobo derrotaba al resto de lobos, hasta que descubrió la combinación: -Lobo Negro contra Lobo Verde -Lobo Rojo contra Lobo Negro-Lobo Gris contra Lobo Rojo-Lobo Blanco contra Lobo Gris. El enorme perro blanco se alzó con el mando de la manada, y desapareció por una abertura mágica en el muro de la caverna. Sólo tuvo que seguirlo, hasta llegar a un gran paraje a cielo abierto; un lugar tan hermoso como peligroso.

EL PANTANO

La mujer, ya reencarnada en la intrépida arqueóloga, cayó de un cielo imaginario hacia las frías aguas de un mohoso pantano. Sus ojos se clavaron en la turbadora estructura que flotaba en el aire. Para llegar hasta allí, tendrá que recorrer todo el pantano, saltando de isla en isla, sin caer al agua.

Examinó el primer islote. Un árbol situado en el lado opuesto podía servir de puente para avanzar, pero estaba demasiado alto. La muchacha registró las cercanías y recogió una gran cepa. La utilizó a modo de taburete en la base del árbol, y así pudo arribar, por el estrecho puente improvisado, hasta la siguiente isla.

La pequeña masa de tierra estaba habitada por un tigre de dientes de sable. Caminaba en círculos alrededor de un montículo, cuya base parecía rodeada por un charco de arenas movedizas. La muchacha recogió una piedra y una rama del suelo, y se acercó a la bestia, a una distancia prudente. Empuñó la piedra, y esperó a que el tigre circulase por encima del montículo. Se la lanzó con fuerza al hocico, enfureciéndolo de tal manera que se olvidó de las arenas movedizas, quedando atrapado en su interior.

La chica bordeó las arenas asesinas por la izquierda, y arribó hasta una ladera coronada por un enorme peñasco. Lo empujó con la rama, y así pudo cruzar hasta el siguiente islote. El camino sobre la roca terminaba en una bifurcación. El pasaje de la izquierda llevaba hasta los dominios de un oso, ensimismado en la pesca del salmón. El de la derecha, conducía al lugar de reposo del lobo blanco. La arqueóloga prefirió espiar al oso. Pero, antes de llegar hasta él,



El joven pescador lleva varios días sin pescar una buena pieza. Si hacemos que cambie su suerte, a lo mejor obtenemos una recompensa...



La báscula sirve para pesar las plumas de la Verdad. Debemos encontrar aquella que pese más que el alma del Faraón.



El Ankh, el Símbolo de la Vida, se guarda en este cofre. Lo necesitamos para resucitar al Faraón.

giró a la derecha, hacia una cavidad de la roca en el centro de la isla. Después giró sobre sus pasos para descubrir un bastón largo de madera, custodiado por un fiero lobo negro. Para salvar la vida, regresó por donde había venido, y condujo al lobo hasta el lugar donde descansaba su rival albino. La inevitable pelea terminó con la victoria del lobo blanco. Así pudo recoger el bastón largo de madera. Lo empleó como pértiga en el borde de la ladera superior que se asomaba sobre la orilla donde pescaba el oso.

El edificio flotante estaba a su alcance: utilizó un tronco cercano como improvisada embarcación para llegar a la isla central. Ésta disponía de una cuesta en espiral conectada con una plataforma superior. Al mirar al cielo, justo debajo de la construcción flotante, fue absorbida por una fuerza sobrenatural, hasta el interior de la estructura. Allí encontró una lanza arrojadiza, y una calavera de cristal. Al mirar en el interior de sus cuencas, regresó de nuevo al cerebro. Buscó al delfín y así obtuvo una nueva pista: "cuarta puerta a la izquierda, tercera puerta a la izquierda". Con tan valiosa información en su poder, regresó al edificio flotante, a través de una esfera de cristal que flotaba en el laberinto neuronal. Debía regresar a la caverna prehistórica, para entregar la lanza a su compañero y terminar con la vida del mamut.

CAZADORA DE SOMBRAS

Bajó la cuesta en espiral, hasta la base de la isla. Examinó la gran roca central, que hacía de pilar involuntario, y descubrió la silueta de un lobo blanco tallada en la piedra. Al tocarla, regresó de nuevo a la oscura cueva. Desde la gran apertura donde aún descansaba su cadáver, cruzó el pequeño riachuelo por el puente de piedra, se introdujo en un túnel, y llegó hasta otra estancia cavernosa. En las paredes, varias pinturas de animales correteaban dando vueltas sin parar. La chica recogió la lanza del suelo y la arrojó contra los animales que circulaban ante sus ojos. Por cada pieza de distinta especie que ensartaba con la pica fue obteniendo los cuatro corazones, representantes de los cuatro elementos básicos: tierra, agua, aire y fuego.

Era lo que necesitaba para volver a la vida. Volvió al lugar donde yacía su cuerpo, y se fijó en los cuatro símbolos tallados en las esquinas de la losa donde reposaba. Éstos se correspondían con los símbolos tallados en el corazón de los corazones de cristal. Por tanto, sólo tuvo que colocar los corazones sobre las tallas equivalentes, y así consiguió regresar a su cuerpo. Recuperada su envoltura carnal, entregó la lanza arrojadiza al cazador, para acabar con el mamut. Su misión en la Era Paleolítica podía darse por concluida.

LAS MIL Y UNA NOCHES

Tras un nuevo viaje en el espacio-tiempo, la muchacha se encontró de vuelta en la sala egipcia de la que había partido. Accionó el minarete de la figura con forma de tetraedro que llevaba en su bolsillo, para abrir una grieta mágica en el muro cercano, conectada con la bella ciudad de Bagdad.

No sin cierta sorpresa, la muchacha se descubrió a sí misma vestida de bailarina, contando un cuento legendario a un jeque árabe. Narró así las aventuras de un joven ladronzuelo, que le llevaron a robar en la casa de un mercader, y terminaron en boda. Todo comenzó en el interior de una tinaja donde el muchacho se había escondido. Un soldado patrullaba la despensa, y el gato hambriento que maullaba si cesar impedía cualquier movimiento. El muchacho giró la cabeza a la derecha y abrió la tinaja con el pescado, para que el gato pudiese saciarse. Enseguida abandonó el escondite, fue hacia la derecha, y salió a un patio recorrido por otro vigilante. Por suerte, fue fácil burlarlo: recogió una piedra del suelo, la lanzó hacia el lado izquierdo del patio, y escapó por el derecho. Rápidamente, recogió la escalera y regresó al lugar de partida, detrás del enorme macetero. A sus espaldas, un balcón elevado invitaba a utilizar el recién recopilado objeto. Escaló hasta arriba y penetró en el piso superior. Al cruzar el umbral, se chocó de bruces con el gato. El ruido ocasionado por una vasija rota atrajo la atención del guardia. El ladrón hizo lo único que podía hacer: esconderse en los aposentos más cercanos; pertenecían a la bella hija del mercader. Aún a pesar de saber que se trataba de un ladrón, la joven dejó que se escondiese bajo su cama. Pero, para devolverla el favor, le pidió que le trajese una rosa negra. A pesar de su innoble profesión el muchacho era un hombre de palabra, así que partió hacia el único lugar donde sabía que encontraría tan raro objeto: la Torre del Hechicero.

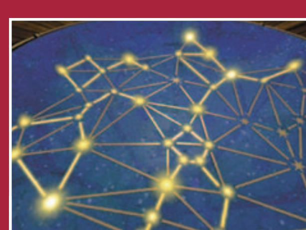
Se presentó a si misma como la psicomomia y explicó que había sido designada para ayudar a la arqueóloga

EL JARDÍN MÁGICO

Los dominios del mago comenzaban en un jardín, en cuyo centro se erigía una torre. Sin perder ni un segundo, caminó hacia la derecha y subió las escaleras. Después avanzó todo recto en la intersección, para recuperar un bastón largo de madera. Regresó por donde había venido; no tardó mucho en hallar, junto a la muralla más cercana a la entrada el jardín, una tienda en cuyo interior se divisaba la silueta de una bailarina. Cuando se acercó a la entrada, un guardia emergió de una tinaja, cortándole el paso. En la muralla opuesta y, más o menos a la misma altura, residía otra bailarina, pero también estaba protegida por un soldado de piedra. Una tercera dejaba entrever sus velos en la plataforma elevada.

Meditando sobre cómo engañar a los guardias, el ladrón se dirigió hacia los arcos iluminados con varios pedestales ígneos. En el muro izquierdo, junto a la piscina, divisó un racimo de plátanos. Recogió uno con ayuda del bastón. Se lo entregó al mono malabarista en el interior de los mencionados arcos, y así pudo recuperar los bastones rojo, verde y azul con los que hacía equilibrios. En una de las esquinas del jardín, se enfrentó a un grifo que vigilaba una cajita de madera. Para hacerse con ella, debía encerrar a la bestia en la jaula. Mientras observaba al animal mitológico, giró la vista a la izquierda y, en el suelo, encontró un orbe mágico. Regresó por don- ►

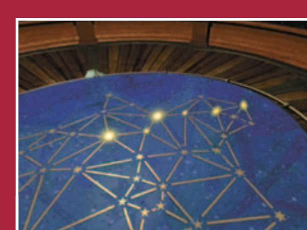
EL MAPA ESTELAR



Alguna de las constelaciones iluminadas.



El otro extremo del mapa.



El puzzle final: las dos estrellas unidas.

Para completar el mapa, debemos identificar las cuatro constelaciones de las ventanas, y la de la serpiente, pintada en el muro. Debemos buscarlas en el mural del suelo, y pinchar en las estrellas que componen cada una de ellas. Si la identificación es correcta, toda la constelación se ilumina en el mapa del suelo. Hay que tener en cuenta que ninguna constelación repite estrellas, es decir, las constelaciones no están unas sobre otras. También es importante saber que éstas pueden estar un poco giradas en el mapa del suelo, con respecto a la posición que ocupan en el cielo. A modo de pista, si se numeran las constelaciones del cielo de izquierda a derecha, la primera de ellas se sitúa en la zona superior del mapa. La segunda, en la parte superior izquierda. La tercera, en la zona inferior izquierda, y la cuarta, en la parte inferior. Por último, la constelación de la serpiente puede localizarse en la zona derecha del mapa. Al iluminar todas las estrellas de todas las constelaciones, sólo quedará una a oscuras: ese es el punto de partida. El punto de destino se corresponde con la estrella encajada en la boca de la serpiente. Sólo queda construir un camino entre el origen y el destino, pinchando en las estrellas que los unen, para completar el puzzle. En las fotos adjuntas pueden observarse distintas constelaciones iluminadas, así como las estrellas finales del desafío.

LOS CUATRO CAJONES



Para abrir los cuatro cajones inferiores, es necesario colocar en una posición exacta los cajones superiores. Éstos disponen de flechas en el frente apuntando en cuatro direcciones distintas. Además, se pueden subir y bajar, teniendo en cuenta que una manipulación de un cajón, sube o baja otro cajón con la misma flecha. Para completar el desafío, es necesario sacar de su agujero los cuatro cajones –uno para cada sentido de las flechas– que están rodeados por un marco más robusto y oscuro. Igualmente, hay que saber que sólo es posible elevar 4 cajones al mismo tiempo.
Puesto que cada grupo de flechas es independiente del resto, hay que intentar dejar levantado el cajón resaltado de cada grupo –arriba, abajo, izquierda y derecha. Esto se consigue por el simple método del ensayo y error, subiendo y bajando los cajones del mismo grupo, hasta que sobresalga sólo el que dispone de un marco más grueso. Después, repetir la operación con el resto de grupos.
Al sacar los 4 cajones especiales, quedarán al descubierto cuatro trozos de pergaminos, indispensables para el siguiente puzzle.

de había venido, para torcer enseguida a la izquierda. Así arribó a un mirador elevado, donde halló una fuente. Colocó el orbe en el hueco de la vasija. Así activó el Desafío del Unicornio. El juego consistía en conducir al unicornio por el laberinto antes de ser atrapado por el grifo. Para ello disponía de cuatro marcadores de colores que indicaban al unicornio la dirección que debía tomar.
NOTA: En el recuadro "El Laberinto del Unicornio" se explica la solución detallada de este juego de mesa.
Como recompensa por solucionar el desafío, el ladrón recibió el cuerno del unicornio. Lo insertó en la farola situada a la entrada de la cueva de acceso al grifo, liberando la jaula que atrapó a la bestia. La caja que custodiaba pasó a ser de su propiedad. En su interior halló tres gemas azul, roja y verde, que se correspondían con los colores de los bastones del mono, y los colores de las tiendas donde reposaban las bailarinas. Seguro que aquello tenía relación...
Caminó hacia una de las tiendas, examinó el color que irradiaba a través de las ventanas, y entregó el bastón del mismo color al soldado de piedra que impedía el paso. Éste se apartó del camino, liberando el acceso a los aposentos de la sensual vestal. Ésta pidió al ladrón una joya de su color que el muchacho llevaba consigo. A cambio, obtuvo un regalo. Repitió la operación con las otras dos bailarinas, usando el bastón y la gema del color de la tienda, y así añadió a su inventario una llave de oro, otra de plata, y un mapa.

LA TORRE DEL HECHICERO

Con todos los objetos, el muchacho encaminó sus pasos hacia la base de la atalaya. Abrió la verja con la llave de oro, pero no pudo avanzar ni un paso: ante él se materializó un duende que le retó a un juego. Debía llegar hasta la cima de la torre antes que él, empleando a un mono lanzacocos que hacía las veces de dado.
NOTA: La solución a este juego está en el recuadro "El Juego de la Torre".



La heroína está interpretada por la actriz francesa Chiara Mastroianni, hija de los míticos actores Catherine Deneuve y Marcello Mastroianni.



La calavera de cristal es una reliquia de la Atlántida, sobre la que gira el argumento principal de la aventura.

Una vez en lo más alto de la atalaya, el ladrón penetró en su interior con la llave de plata, hallando una alfombra mágica. Sobre ella alcanzó un extraño edificio entre las nubes. Se asomó por la ventana, y vio como un genio daba la calavera de cristal a un hechicero. Cuando terminó la conversación, el ladronzuelo decidió hacerse con el botín. Pero los trucos de magia del malvado mago aún no habían acabado: En el umbral de la entrada, seis peligrosas cobras lo hipnotizaron, atrapando su mente en un imaginario mapa estelar, que tendría que explorar para regresar a su época y a su mundo.
NOTA: En el recuadro "El Mapa Estelar" está la explicación del acertijo.

> El muchacho se encontraba en lo alto de una torre. A través de los ventanales, podía ver cuatro constelaciones de estrellas

Tras burlar a las cobras, el ladrón llegó a los aposentos del Hechicero. Giró la vista la izquierda, y halló unos cajones con fechas en varios direcciones. Un nuevo rompecabezas a la vista...
NOTA: Este rompecabezas se explica en el recuadro "Los Cuatro Cajones".
Al superar el desafío, el ladrón obtuvo 4 trozos de pergamino –pistas–, que indicaban los 4 cajones a abrir del siguiente armario.
NOTA: Este puzzle se explica en el recuadro "Las Pistas del Pergamino".
Había sido una tarea dura y paciente, pero el ladrón se vio recompensado con la obtención de un trapo y una lámpara mágica. La frotó con la mencionada tela, para llamar a su presencia al genio todopoderoso. Como único deseo, obtuvo una rosa negra.
Antes de marcharse de allí, recogió la calavera de cristal y miró fijamente al interior de sus cuencas. Enseguida localizó al delfín, que le reveló la última parte de la combinación de puertas. Después se introdujo en la esfera junto al animal; llevaba de vuelta a los aposentos del mago. Por suerte, la puerta de salida conectaba directamente con las instalaciones de Hoggar.

LA BATALLA FINAL

Las cosas no habían cambiado mucho en Hoggar. El científico aún esperaba el tesoro. Con una pistola en la sien, la muchacha no tenía mucha capacidad de maniobra. De nuevo fue obligada a introducirse en el interior de la calavera. Buscó la esfera que llevaba a la sala con las 12 puertas, y cruzó aquellas que el delfín le había desvelado en las anteriores visitas: -La primera puerta a la izquierda -La tercera puerta a la derecha -La cuarta puerta a la izquierda -La tercera puerta a la izquierda -La primera puerta a la derecha -La sexta puerta a la izquierda.
Cuando sus ojos se acostumbraron a la luz, descubrió que se encontraba en la orilla de un lago, en el Jardín de Rhea. Dos ancianos esperaban que sus preguntas fuesen respondidas, al mismo tiempo que ellos desvelarían a la arqueóloga los secretos de la calavera.
NOTA: Para superar esta fase del juego, es necesario realizar una serie de acciones en el orden exacto. Si se rompe este orden, uno de los ancianos anuncia que hay que volver a empezar. La secuencia es la siguiente: -Caminar hacia la mujer. -Preguntarla por el icono donde aparecen los dos ancianos.-Caminar hacia el hombre. Esperar a que nos hable.-Preguntarle por el icono de la calavera.-Responder con el icono de la imagen de la protagonista. -Preguntar por el icono de la Tierra.-Caminar hacia la mujer. Preguntarla por el icono con las flechas hacia fuera.-Preguntarla por el icono del cetro.
Los ancianos revelaron a la muchacha que el cetro se escondía en el interior del lago. La chica buceó hasta el fondo, y obtuvo la preciada reliquia: el Cetro de Omega.
De regreso a Hoggar, el científico intentó quitarla el cetro a punta de pistola. La arqueóloga pudo evitarlo, usándolo para regresar al interior de la calavera. Allí buscó la esfera, junto al delfín, que llevaba al campamento externo de los mercenarios. Recogió una antorcha de una de las tiendas, y golpeó al guardia con ella. De sus bolsillos extrajo unas llaves y un cuchillo. Con su ayuda, liberó al tuareg. Recogió las llaves del coche que colgaban de una estaca, y juntos montaron en el todoterreno. Mientras la arqueóloga conducía entre las dunas, Targui disparó con la ametralladora a los perseguidores que osaban entrar en su radio de tiro. Juntos se perdieron entre las sombras del desierto...

J.A.P.

LAS PISTAS DEL PEREGRINO

En esta ocasión, de nuevo, es necesario abrir cuatro cajones de los 16 que componen el armario. Para ello, deben emplearse las pistas obtenidas con el puzzle anterior, "Los Cuatro Cajones". Las cuatro pistas son, en realidad, recortes de un mismo dibujo, donde se muestran los cuatro cajones a abrir. Sólo el pergamino con los cuatro símbolos rojos está completo. Muestra los 4 cajones, pero no el orden en que abrirlos. Para ello, hay que emplear el resto de pistas. El dibujo que muestra un único cajón, es el primero que debe abrirse. Colocar esta pista, mentalmente, en el pergamino completo, para saber a qué cajón del armario corresponde. Abrirlo. Coger la pista con los dos cajones, y colocarlos mentalmente en el pergamino con los cuatro, para saber a cualquier corresponde. Abrir, de esos dos, el cajón que aún no está abierto. Repetir esta operación con la tercera pista. Por último, el cuarto cajón será aquel que quede de los cuatro mostrados en el pergamino completo. Si numeramos las filas de arriba abajo y de izquierda a derecha, esta es la solución exacta:
-Abrir el tercer cajón de la fila más baja.
-Abrir el tercer cajón de la fila más alta.
-Abrir el cuarto cajón de la segunda fila.
-Abrir el primer cajón de la fila más alta.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

MECH COMMANDER 2



La madre de todas las batallas

Después de tres años tenemos, por fin, en nuestras manos, la secuela de «Mech Commander», el juego de estrategia en tiempo real basado en el universo Battletech. Con esta guía os ofrecemos la información más completa sobre el juego que podéis encontrar en los quioscos. Estructurada en ocho apartados, además de una tabla adicional con la descripción resumida de cada uno de los mechs incluidos, esta guía pretende ofrecer las directrices principales para planificar una estrategia victoriosa en cualquier situación.


Durante la partida podemos desplegar una lista con todos los objetivos de la misión para comprobar en tiempo real el desarrollo de la misma.



La estética, oscura y futurista, de las escenas de corte del juego recuerda la de películas como «Starship Troopers» o «Robocop 2».



A lo largo de la campaña combatiremos al lado de las Casas de Steiner y Liao, acabando la aventura al lado de los Rebeldes de Carver V.

Las Grandes Casas han trasladado su contienda al planeta Carver V, consumido por la guerra y sus propias revueltas internas. La Casa Steiner lanza sus tropas contra los Bandit, apoyados por la Casa de Liao, que teme que la consolidación de las tropas del General Renard rompa el equilibrio político. Por su parte, la Casa Davion mantiene una débil alianza con los Steiner aunque, en tiempo de guerra, los tratados pueden romperse con la misma facilidad que el papel en el que están escritos. El reclutamiento de mercenarios de todo tipo por parte de Renard es motivo de alarma para los poderes establecidos pero... ¿no resulta impensable que un puñado de mechwarriors al margen de las grandes casas puedan desequilibrar la balanza?

De idéntica concepción que su predecesor, «Mech Commander 2» desarrolla su argumento a través de las 25 misiones en que se divide la campaña principal. Todas las misiones son llevadas a cabo por una lanza o escuadrón de Mechs, gigantescos vehículos de combate, siguiendo un patrón lineal, donde nuestros pilotos habrán de conseguir una lista de diferentes objetivos hasta llevar a buen término la tarea encomendada. Interceptar y destruir un convoy, defender una base aliada de un ataque enemigo, o la destrucción total de las fuerzas de la oposición; todos son ejemplos de los variados objetivos que pueden componer una misión en particular. Considerados como secundarios, algunos de ellos no serán imprescindibles para el éxito final, aunque sí serán debidamente recompensados.

FUNDAMENTOS DEL COMBATE MECANIZADO

Si hay una característica que distingue los títulos basados en el popular juego de Battletech, son las unidades de ataque: los Mechs. Al comienzo de cada misión, tendremos la oportunidad de confeccionar nuestra lanza escogiendo entre los modelos de Mech disponibles, que dependerán de la Casa para la que estemos trabajando, y de los robots que mantengamos en "stock", rescatados del campo de batalla. Existe un límite de tonelaje que no podremos exceder bajo ninguna circunstancia, con lo que el tipo y número de Mechs a transportar se verá reducido según las circunstancias.

Los hay de cuatro tipos, clasificados según su peso: Ligeros, Medios, Pesados y de Asalto, los más poderosos.

Los Mechs ligeros poseen, por lo general, un armamento limitado y una armadura mínima. Para compensar, suelen ser más rápidos, difíciles de detectar y excelentes exploradores, ideales para maniobras de subterfugio. Por el contrario, los lentos Mechs de Asalto, como el temible Atlas, aúnan una potencia de fuego letal y una armadura que soporta exposiciones prolongadas al fuego enemigo, lo que los coloca como la punta de lanza perfecta en un combate encarnizado cuerpo a cuerpo.

Así pues, es de vital importancia escoger debidamente los miembros de nuestro equipo, dependiendo de los objetivos de la misión pues, una vez sobre el terreno, estaremos completamente abandonados a nuestra suerte.

Sin importar el tipo de Mech, antes de lanzarnos a la contienda, tendremos la posibilidad de modificar nuestra máquina incorporándole nuevas armas o mayor armadura, dependiendo del espacio total restante, y del calor interno que su estructura pueda soportar. De esta forma, equiparemos nuestro Mech siempre considerando el tipo de combate al que vayamos a destinarlo. No obstante, cada Casa dispone de sus propios Mech; dependiendo de su origen, la configuración básica de la máquina en cuestión refleja siempre sus preferencias a la hora de llevar a cabo el desarrollo de las batallas:

Siempre que te sea posible, aprovecha el factor sorpresa para escoger la posición de campo más ventajosa; procura también ser siempre el primero en disparar

STEINER: Comenzamos la campaña con ellos. Están equipados con una gran cantidad de armadura y poderosas armas de corto alcance. Compensando su lentitud, son los más adecuados para arrasar al contrario. Entre ellos están el Bushwacker, el Mech todoterreno; y el Highlander o el poderoso Atlas o el más versátil Zeus, todos ellos de Asalto.

LIAO: A diferencia de sus enemigos, estos Mech suelen disfrutar de mayor capacidad de movimiento, más velocidad y la posibilidad de saltar; así como de un equipo exclusivo, capaz de hacerlos indetectables a los radares y sensores a distancia, lo que los hace magníficos exploradores y espías. En contra tienen que están menos acorazados y poseen una potencia ofensiva inferior a la de los mechs del resto de casas. Entre los más famosos, destacan los Anubis, Men Shen y Catapult, los tres son formidables tiradores a largo alcance y, aunque el Cyclops, su Mech de Asalto, no disfruta de la potencia de fuego de sus primos de la Casa Steiner, a la hora de entrar en combate puede llegar a ser muy peligroso, si se pilota con habilidad y aprovechando sus puntos fuertes.





DAVION: A pesar de que los Mechs propios de esta facción no son particularmente sobresalientes, la Casa Davion tiene acceso a la tecnología de los Clanes. Las máquinas de guerra de los Clanes, tremendamente caras, reúnen una capacidad de destrucción superior a la del resto, y una velocidad al nivel de los Mechs más rápidos. Los Uller y Ryoken resultan terribles a larga distancia, un Mad Cat puede mantener perfectamente una contienda contra un Mech de Asalto y el mayor de ellos, el Blood Asp, es capaz de provocar un increíble castigo a su enemigo a cualquier distancia. Su único punto flaco es su baja capacidad defensiva.

BANDIT: Mal equipados, peor protegidos y sin apenas armamento, los Fire Ant y Urbanmech son los acorazados de los rebeldes de Carver V. Sólo pueden provocarte algún disgusto si atacan en ►



En cualquier momento podemos pedir un avión de rescate para recuperar un Mech caído, introduciendo un nuevo piloto en su cabina.



Dos Blood Asp y un Catapult, pasando la ITV. Los camiones de reparación nos ayudarán, y mucho, a concluir la misión con éxito.



El programa ofrece la posibilidad de pausar la acción en el juego para dar las órdenes pertinentes a cada miembro de nuestra lanza.

gran número y su uso debería limitarse, si acaso, a los primeros niveles. Aún así, dado su escaso tonelaje y modificando los diseños, pueden dar algún que otro susto.
Todos y cada uno de los Mechs, independientemente de la Casa a la que pertenezcan, se distinguen por una configuración única, que determinan su comportamiento y rendimiento sobre el terreno. Aún así, y como ya se ha dicho, podemos cambiar cualquier aspecto de esta configuración relativo al equipamiento ofensivo y defensivo de nuestras máquinas para adecuarlas a nuestra estrategia de juego, si bien en la campaña rara vez nos enfrentaremos con una variación del modelo básico.
Estas modificaciones están limitadas a la cantidad de espacio libre disponible en el Mech y a la cantidad de calor que producen sus armas al ser disparadas simultáneamente, que no podrá en ningún caso exceder el nivel máximo soportado por la estructura. Aquellos familiarizados con el juego de tablero recordarán que el exceso de calor producido por un arma en particular podía afectar terriblemente el rendimiento del Mech e incluso causar su destrucción, debido a los tremendos daños internos que ocasionaba.

TABLA DE CARACTERÍSTICAS DE LOS MECHS

NOMBRE	CASA	CLASE	POTENCIA DE FUEGO / ALCANCE CORTO	MEDIO	LARGO
Anubis	Liao	Ligero	*	*	
Atlas	Steiner	Asalto	*****	**	*
Blood Asp	Clan	Asalto	****	***	***
Bushwacker	Steiner	Medio	*	**	*
Catapult	Liao	Pesado	**	***	
Cougar	Clan	Ligero		**	***
Cyclops	Liao	Asalto	*	*	***
Enfield	Davion	Medio	*	***	
Fire Ant	Bandit	Ligero	***		
Highlander	Steiner	Asalto	****	***	
Hollander	Steiner	Ligero	*		
Hunchback	Steiner	Medio	***		
Jagermech	Davion	Pesado	****		
Lao Hu	Liao	Pesado	****	**	
Mad Cat	Clan	Pesado	**	*	*****
Men Shen	Liao	Medio	***	**	
Raven	Liao	Ligero	**	**	
Razorback	Steiner	Ligero	**	*	
Ryoken	Clan	Medio	*	****	*
Shadow Cat	Clan	Medio	*	***	
Sha-Yu	Liao	Medio	*	**	
Shootist	Steiner	Pesado	****	*	
Starslayer	Liao	Medio	***	**	
Thor	Clan	Pesado	*****	*	**
Uller	Clan	Ligero	*	**	
Urbanmech	Bandit	Ligero	*	*	
Vulture	Clan	Pesado	**	**	****
Wolfhound	Davion	Ligero	***	*	
Zeus	Steiner	Asalto	**	****	**

NIVELES TECNOLÓGICOS: ARMAS

Las armas entre las que podemos escoger se agrupan en tres tipos principales, según la clase de munición: armas balísticas, energéticas y de proyectil. Las primeras permiten infligir un daño mayor, con menos calentamiento que las segundas, a costa de ocupar mucho más espacio y de tener la munición contada; son Autocañones, Rifles de Gauss y Ametralladoras.
Las armas energéticas, al contrario que sus dos contrapartidas, poseen una capacidad de disparo ilimitada hasta que son destruidas, ya que se abastecen de la propia energía del Mech para funcionar: PPCs (cañones de partículas), láseres y lanzallamas. Por desgracia, generan una cantidad increíble de calor.
Las armas de proyectil comprenden misiles teledirigidos y de enjambre. Sus mayores ventajas no son ya su escaso coste de espacio y su ligero calentamiento, sino su gran efectividad. Los misiles LRM permiten disparo indirecto, para el que no es necesario tener línea visual con el enemigo; y los proyectiles de enjambre causan daños de área, con lo que pueden afectar a más de una unidad, incluso fallando el disparo. El defecto lógico de tanta potencia es que no tienen por costumbre dejar nada aprovechable de sus víctimas, preciosa fuente de repuestos.
Otro aspecto de nuestro armamento, sin importar el tipo de munición, es el alcance efectivo de éste, resultando inútil a otras distancias, tanto por exceso como por defecto. Toda nuestra potencia de fuego se clasifica en armas de corto, medio y largo alcance. Estratégicamente hablando, nos decantaremos por escoger o equipar nuestros Mechs dependiendo de la que será su función durante la refriega. Las armas de proyectil resultan las más provechosas a larga distancia, siendo preferibles las de naturaleza energética a rangos corto y medio.
La tecnología de los Clanes también afecta al armamento disponible: cualquier arma desarrollada por ellos mantiene una cadencia de disparo mayor y genera menos calor de lo normal. Por supuesto, esto se paga en metálico, y muy caro, que todo hay que decirlo.
Un buen artillero debe equiparse de numerosas salvas de largo alcance, dejando el armamento medio y corto para aquellos destinados al enfrentamiento cuerpo a cuerpo. Igualmente, hay que tener en cuenta que los tres alcances se solapan entre ellos; el margen de distancia más corto para un alcance largo también resulta efectivo a medio alcance, y lo mismo vale para ambos cortos y medios.
De todos modos, no hay nada tan frustrante como tener un tirador de largo alcance indefenso ante un contrincante menor que aparece justo





Una posición elevada siempre mejora nuestro ángulo de tiro y sobre todo entorpece el avance de las unidades atacantes.



Los tanques de combustible pueden estallar si reciben el menor disparo y la explosión siempre puede aprovecharse para dañar mechs enemigos.



Mantén una distancia prudente de tus enemigos, siempre y cuando éstos puedan recibir refuerzos de una base militar cercana.

ante sus metálicas narices. Procura tener siempre un poquito de todo, por lo que pueda pasar y, como sea que una de las opciones de juego nos permite olvidar el gasto de munición, bien es sabido: en el amor y en la guerra... Sin embargo, un enorme poder destructivo no sirve de nada si no va acompañado de una buena resistencia al fuego enemigo, así que vigila tu blindaje.

Dentro del equipo a nuestra disposición tenemos otras opciones aparte de las puramente ofensivas: podremos aumentar el nivel de protección del Mech, subiendo sus puntos de Armadura. También hay posibilidad de incluir Disipadores de Calor y, siempre que la estructura esté equipada para ello, equipos de Salto, con los que nuestro soldado mecánico podrá salvar fácilmente la mayor parte de los obstáculos del terreno o esquivar varios disparos.

Toma ventaja de las características propias de cada terreno y sus estructuras a la hora de establecer tu plan de acción; las posibilidades son infinitas

EL COSTE DE LA GUERRA

Somos mercenarios. Soldados que luchan al lado del mejor postor. Al finalizar cada misión, recibiremos una recompensa en C-Bills, la moneda local, por cada objetivo primario o secundario realizado con éxito. Ese dinero, junto con el que consigamos vendiendo los Mechs rescatados durante la misión, nos servirá para comprar nuevos modelos o equipar nuestra lanza con material bélico más moderno.

Una vez comenzada la misión no nos es posible reabastecer nuestros Mechs de ninguna manera sin importar el dinero que tengamos acumulado. Aún así, en cada una se nos otorgará una cantidad de Puntos de Recursos para gastar en vehículos y unidades de apoyo. Los Puntos de Recurso que no hayamos gastado al final de la misión no se acumulan de cara a la siguiente, con lo que perderemos todos los que no hayamos gastado.



Ataque Aéreo: Un bombardero Shilone ataca la zona seleccionada, transcurridos ocho segundos. Si el blanco está en movimiento es necesario establecer una línea de visión, o la nave se limitará a lanzar un ataque de saturación sobre su última posición conocida. Ideal para dar cuenta de cualquier tipo de torretas o vehículos enemigos.

Torreta de Artillería: Hará fuego contra las unidades enemigas a su alcance. Produce un daño considerable contra vehículos e incluso contra un Mech ligero. No es posible desplazar esta unidad.

Torre Sensor: Alerta a nuestras unidades de la proximidad de unidades enemigas en un amplio radio. Aunque resulta útil para mantener una zona vigilada, un Mech de la Casa Liao equipado con Sensores cumplirá el mismo cometido, y encima en movimiento.

Camión de Reparaciones: Capaz de reparar la estructura interna y buena parte de la armadura de nuestros Mechs, así como reaprovisionarlos de munición, hasta agotarse. Nunca reparará el daño causado por la destrucción de un miembro, ni podrá recuperar las armas almacenadas en éste. Esta unidad puede moverse libremente por toda la zona, con la excepción de las grandes extensiones de agua.

Helicóptero de Exploración: Son las unidades más veloces y no sufren penalizaciones a causa del terreno, lo que los hace exploradores eficaces, a pesar de su pobre armadura y su escaso armamento.

Vehículo Minador: Podemos utilizarlo como protección de una zona, o para dirigir las tropas enemigas a una emboscada. Un Mech medio o ligero que se introduzca sin pensar en un campo de minas se convierte rápidamente en una baja confirmada. Esquivar las minas enemigas es sencillo, siempre que nos mantengamos alerta de esos sospechosos puntitos tan bien ordenados en el suelo.

Avión de Rescate: Con su ayuda podemos capturar un Mech enemigo o aliado caído en acto de servicio, siempre y cuando no haya hecho explosión y se encuentre en la línea de visión de nuestras unidades. No lo reparará, pero lo mantendrá en activo y colocará un nuevo piloto a sus mandos. Aunque no los ➤



Las bases rivales pueden servirnos de refugio o proporcionarnos nuevos recursos con los que mantener nuestra potencia de fuego en la batalla.



Un Sha Yu de Liao, preparado para la acción. Cada una de las casas tiene su propia tecnología que habrá que saber aprovechar convenientemente.




Las tropas de a pie apenas resultan más que un ejercicio de tiro al blanco y su presencia en el campo de batalla es casi anecdótica.


Al comienzo de algunas misiones recibiremos un minucioso informe de las zonas a recorrer y de las defensas estáticas existentes.


Ni los bosques de Carver V escapan a la destrucción del planeta, asolado por la guerra entre las grandes casas y los rebeldes.


Una lanza de Mechs atacando a un enemigo, parapetado en la falda de una montaña. La superioridad numérica de los atacantes será definitiva.


La invasión de la Base Central de la Casa de Liao es una misión suicida. Bueno, esas son cosas que a un mercenario no le importan demasiado.

reparemos en el momento para usarlos de refuerzo, al final de la misión nuestro contratante cargará con los gastos de la puesta a punto, de manera que añadiremos un miembro nuevo a nuestro escuadrón. De la misma forma, al acabar nuestro cometido en la zona tendremos la opción de recuperar los Mechs abandonados, pagando el transporte de nuestro bolsillo.

A efectos prácticos, podemos encontrar utilidad para todas las unidades de apoyo, pero dada la escasa cantidad de Puntos de Recursos por misión, tendremos que pasar con lo imprescindible; resumiendo: aviones de rescate y camiones de reparación. Al fin y al cabo, se trata de mantener a punto nuestra avanzadilla, atravesando territorios donde seremos ampliamente superados en número. No es inteligente gastar nuestros valiosos recursos al mismo empezar, sino que más vale esperar una buena ocasión, por aquello de no quemar todos los barcos.

Las bases enemigas pueden estar protegidas por torretas defensivas o tener los accesos minados; así que procede con mucha cautela

LA CARNE DE CAÑÓN

Tan importante como seleccionar los Mechs apropiados para cada operación es colocar a sus mandos a un piloto que sea capaz de sacarles el máximo partido. En el mismo momento que nos acostumbremos a utilizar la estrategia y las máquinas con las que nos sintamos más cómodos, deberemos educar a sus tripulantes, especializándolos en el manejo del equipo que más tarde tendrán que utilizar. El éxito de una misión, aparte de las debidas recompensas en metálico, supondrá una cantidad de experiencia para cada piloto superviviente, con su correspondiente condecoración. Hay cinco niveles de experiencia: novato, regular, veterano, élite y as. Un Novato comienza sin habilidades específicas, obteniendo una con cada nivel adquirido.

Dependiendo del nivel alcanzado, las habilidades a escoger también aumentarán: un Regular podrá aprender Manejo Experto de Mechs Ligeros, mientras que la misma habilidad para Mechs Pesados no estará a su alcance hasta alcanzar el grado de Veterano, por poner un ejemplo. Estas habilidades engloban, aparte de las mencionadas, la pericia en un tipo de armamento en particular, mayor resistencia física, maniobrabilidad extra durante un salto, etc., todas a distintos grados según el nivel de experiencia necesario. Por poner un ejemplo: un piloto Élite con las habilidades de Especialista en Láser, Especialista en Misiles LRM, Manejo de Mechs Pesados y Puntería a Largo Alcance, hará maravillas a los mandos de un Catapult, un Mad Cat o un Vulture.

CONOCE A TU ENEMIGO

Tenemos nuestras órdenes y estamos en posición. No obstante, no está nunca de más saber a qué nos vamos a enfrentar, antes de que empiece el tiroteo. La defensa de las estructuras enemigas y sus grupos de exploración están formados tanto por Mechs como por vehículos. Sabiendo la Casa a la que nos enfrentamos, podemos hacernos una idea de los Mechs que conformarán la oposición y de su equipamiento y alcance.

Los vehículos que les sirven de apoyo se dividen en tres grupos principales: aéreos, terrestres y hovercrafts.

Como regla general, estos transportes son fáciles de destruir, aunque frágilmente acorazados, pero en número suficiente pueden bastar para destruir con relativa facilidad a nuestros Mechs peor protegidos.

Las unidades aéreas se dividen en Helicópteros de Exploración, Ataque y Pesados. Los dos primeros no poseen una capacidad ofensiva suficiente para ser más que una molestia, pero los Pesados están mejor armados que la mayoría de los Mechs ligeros. Soportan poco castigo y sólo son realmente peligrosos a corto alcance. Bastará con no permitir que se acerquen demasiado. Aún así, todos los helicópteros son extremadamente veloces, y no sufren ninguna penalización a causa del terreno. Los





Las estructuras impiden la visibilidad del blanco, sobre todo en el caso de los vehículos que tiene mucha menos altura que los mechs.



Los enemigos suelen continuar atacando el primer blanco localizado, sin considerar otra amenaza hasta que no terminan con él.



Los Mechs de los Clanes superan en armamento a los de cualquier otra Casa. El Blood Asp es uno de los mejores que se pueden encontrar en el juego.

vehículos terrestres, por el contrario, son incapaces de cruzar por zonas acuáticas y su velocidad se reduce drásticamente al subir por una pendiente acusada. De hecho, excepto el modelo Hunter, son bastante lentos. Si se les bombardea desde larga distancia, es sencillo impedir que ninguno llegue hasta nosotros. Las primeras bajas deben de ser los mejor armados Storm y Partisan, aunque la mayor amenaza son los de tipo LRM y Swarm LRM Carrier, ya que están preparados para disparar a largo alcance. La mejor táctica para librarse de los segundos es usar un Mech capaz de saltar. Los proyectiles de enjambre, al contrario que el misil corriente, no persiguen a sus blancos, y los esquivaremos saltando a otra posición cuando el en cuestión vehículo abra fuego contra nosotros. Los hovercrafts pueden cruzar a través de cualquier tipo de terreno salvo cambios de nivel, que mermarán su velocidad de igual manera que ocurre con sus contrapartidas terrestres. No nos causarán ningún daño significativo, siempre y cuando no permitamos que un modelo Drillson se nos acerque.

Inspecciona en primer lugar toda la zona, buscando las estructuras que puedan fortalecer nuestros recursos iniciales, luego actúa para conseguirlos lo antes posible

EL ARTE DE LA GUERRA

Lo primero que debemos hacer al comenzar una misión es estudiar cuidadosamente el mapa y llevar nuestra cámara a todas y cada una de las zonas que se supone que debemos atravesar, tomando buena nota de cada posición elevada del terreno, la disposición y naturaleza de los edificios de las zonas urbanas y las defensas de las bases fortificadas, pues en muchas de ellas encontraremos estructuras que podremos usar más adelante en nuestro provecho. A menudo, estas zonas pobladas no tendrán relevancia de cara a nuestros objetivos, pero perder un poco de tiempo en explorarlas no hace daño a nadie. Por supuesto, esta primera exploración no revelará la presencia de unidades enemigas; las torretas defensivas de cada zona son lo único que podremos descubrir, para el resto será necesario recurrir a los sensores de nuestros Mechs (o esperar a tener una clara línea visual; peor opción, ya que ésta suele ser mutua). Las cotas elevadas frenarán el avance de las unidades enemigas y nos servirán de protección contra sus disparos. Igualmente, los edificios de las urbanizaciones civiles nos harán de cobertura y ambos pueden resultar el escenario perfecto para una emboscada, si sabemos usarlos de forma adecuada. La formación ideal consiste en colocar los Mechs de asalto, mejor protegidos, en punta de lanza, protegiendo los costados y la retaguardia con los tiradores a medio y largo alcance. Si tus preferencias apuntan al disparo a larga distancia, procura retroceder siempre ante el avance del contrincante, o colócate lo más lejos que puedas. Si dispones de tiempo suficiente, intenta dirigir las primeras salvas de tus artilleros con mejor puntería a la cabeza del blanco, que es la localización menos acorazada, y donde se encuentra el piloto del Mech. Uno o dos impactos directos, y caerá al suelo como un muñeco roto, prácticamente intacto para el pillaje. Es aconsejable concentrar siempre la mayor parte del fuego en un solo blanco cada vez.

Un Mech caerá derribado al suelo al sufrir una cantidad masiva de daño, con lo que no le será posible contestar. Examina la presencia de tiradores enemigos como Catapults o similares: si están lo suficientemente cerca y aislados, puedes correr hacia ellos hasta colocarte en una posición en la que apenas podrán defenderse; de otro modo, procura salir de su radio de tiro o tendrás problemas muy serios con sus potentes disparos. Generalmente, las unidades del ejército local concentrarán sus disparos en el primero de nuestros chicos que avisten, ignorando a los demás mientras éste no salga de su línea de visión. A esta modalidad de combate se la conoce como Carne de Emboscada. Un Mech veloz, bien acorazado puede hacer de señuelo para conducir ►

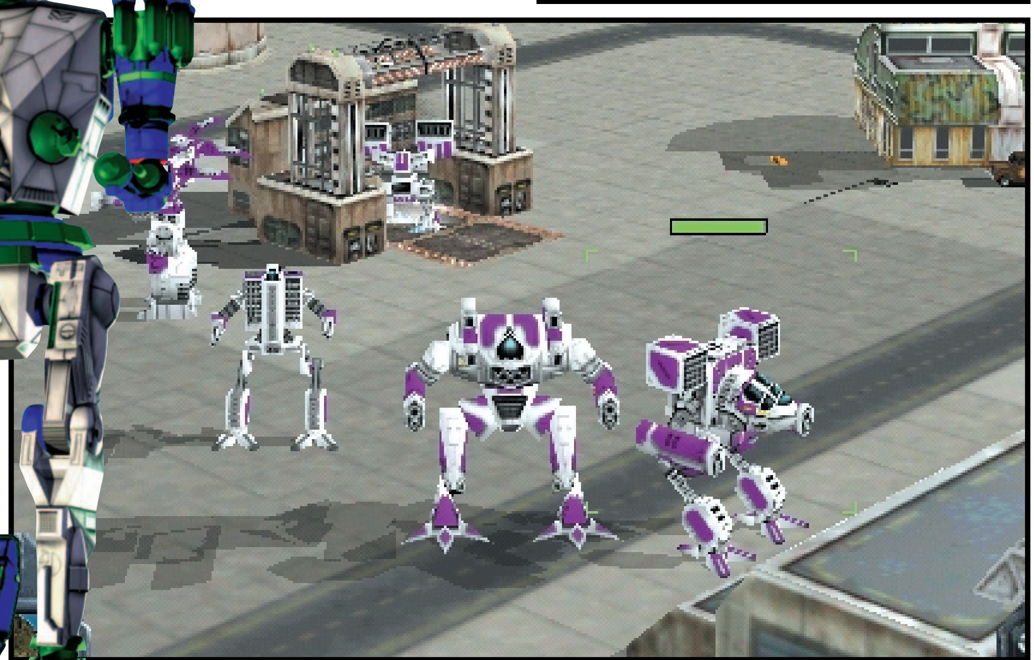


Los Mechs capacitados para saltar pueden atravesar enormes extensiones de agua o subir rápidamente a lo alto de una colina.



La explosión de muchas estructuras causa daños colaterales a los Mechs situados cerca de ellas y puede salvarnos el pellejo en más de una ocasión.







Busca formas alternativas de entrar en una base. La puerta principal está muy concurrida normalmente y no suele ser la mejor opción.



El nivel de defensa del perímetro de algunas zonas suele dar a entender los "problemas" que te encontrarás en el interior.



Ante nuestros ojos, el palacio del General Renard, centro del poder de la Casa Steiner en el planeta y uno de los objetivos principales de la misión.

a sus caprichosos rivales a una terrible y mortal encerrona. Aunque quizá el encargado de pilotar el cebo piense otra cosa...
El uso del salto para acceder de inmediato a una cota elevada también es tremendamente efectivo en un enfrentamiento, ya que los Mechs sin esa facultad están sujetos a las mismas restricciones por terreno que los vehículos. Sin embargo, hay que tener en cuenta que un Mech en el aire llama mucho la atención, y que podemos atraer a las unidades cercanas a la loma, unidades que no hubieran reparado aún en el jaleo montado en el otro lado si no hubiésemos saltado, lo cual nos colocará entre dos fuegos, o sea, en el lado equivocado de la barraca de feria.

Adiestra a uno o más pilotos con habilidades de exploración; una lanza sin detectores depende de su línea de visión para localizar enemigos, y será vulnerable a emboscadas

JUGANDO CON CERILLAS

Aparte de la ventaja estratégica que nos pueda otorgar una buena posición, podremos arrebatar al enemigo muchas de sus instalaciones, siempre que no haya ninguna unidad defendiéndolas. Solamente se nos permitirá tomar el control de una estructura cuando ésta se encuentre abandonada o hayamos derrotado toda oposición alerta en las inmediaciones. Naturalmente, esto no supone ningún inconveniente si decidimos destruirlas. No es necesario recordar que una estructura controlada por nosotros puede ser recuperada por el contrario con la misma facilidad. Las unidades de apoyo no pueden controlar estructuras enemigas.
Las alarmas de perímetro, torres sensoras y de vigilancia avisarán de nuestra presencia en cuanto entremos en su radio de acción, tras lo que nos encontraremos inmediatamente acosados por todas las tropas cercanas. Los Mechs de Liao acostumbran a equiparse con un escudo antidetección que interfiere con los sistemas de vigilancia, y sólo estos consiguen aproximarse a una de estas torres y destruirla sin dar la alarma. Podemos controlar los dos tipos de torre para que actúen para nosotros, ensanchando nuestro radio de control. Las torres de vigilancia acostumbran a situarse cerca de un grupo de torretas defensivas.
Hay tantos tipos de torretas defensivas, como armas que puedan llevar. El tipo de armamento montado en éstas depende de la Casa a la que pertenezcan; cada cual tiene sus preferencias. Las torretas dependen de dos estructuras colocadas en su radio de acción: el Control de Torretas y un Generador. Destruir cualquiera de estos dos edificios las desactiva, pero una operación más arriesgada puede resultar mucho más ventajosa. Dado que una torreta que apunte en otra dirección tendrá que encararnos y apuntar antes de convertirse en un peligro, podemos ocultarnos tras cualquier obstáculo o edificio para no llamar su atención (ambos control y generador están incluidos en el capítulo de obstáculos) y correr o saltar cerca del control para ponerlas de nuestra parte. Saltar, aunque es el procedimiento más rápido, alerta a todas las torres y enemigos cercanos, pero ejecutando el proceso con rapidez podemos salir airosos limpiamente y sin un rasguño.
Los Mechs y vehículos, atacados por las torretas, concentrarán entonces el fuego sobre ellas, lo que nos facilitará sorprenderlos y destruirlos antes de que se den cuenta de lo que pasa.
Las puertas de los muros que protegen las bases enemigas también se controlan desde un edificio anexo. De nuevo, un salto controlado nos puede abrir camino a toda la lanza al interior de las instalaciones, sin molestar a los vecinos.
Los depósitos y tuberías de combustible, al igual que los polvorines, causan graves daños al recibir el mínimo disparo. Encontrarse en la proximidad de estas construcciones cuando estallan literalmente evapora todo lo que sea menor que un Mech de medio tonelaje. Conduce a tus enemigos hacia cualquiera de ellas, dispara a la estructura desde una posición elevada o desde lo más alejado que puedas, y siéntate a ver los fuegos artificiales. Comprueba que no haya miembros de tu escuadrón cerca de la explosión, o los perderás de la forma más frustrante; esta modalidad de ataque no deja demasiado que recomponer.



RECURSOS INESPERADOS

Todo buen soldado debe aprender a sobrevivir con los medios que tiene a su alcance, por limitados que éstos puedan ser.
Durante la misión, por suerte para nosotros, es fácil encontrar fuentes alternativas de recursos, por cortesía de nuestro estimado rival. Muchas de las bases enemigas cuentan con la presencia de edificios y camiones de suministros que aumentarán la cantidad de Puntos de Recursos de que disponemos. Otras estructuras aprovechables incluyen talleres de reparación, mucho más potentes que nuestros camiones. De la misma manera, tomando posesión de una instalación de armas, podremos desarrollar para nuestro uso y disfrute la tecnología propia de la Casa rival. Las prisiones albergan también tropas capturadas y nuevos pilotos que, agradecidos, se unirán a nosotros si los sacamos de allí. Con tantas facilidades puestas a nuestra disposición en el campo de batalla, ¿cómo podríamos perder?

C.V.S.



Procura detener el avance del enemigo a distancia, si tu potencia ofensiva de largo alcance es superior a la suya. Te ahorrará daños.



Tras acabar una misión, dirige las tropas que queden en pie hacia el punto de extracción para ser evacuadas. Eso pondrá punto y final a tu trabajo.



Un Atlas de cien toneladas, atacado por varios escurridizos Blood Asp; una situación nada agradable para el Atlas acosado.

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

JUEGOS

COMMANDOS Y WINDOWS 95

Hola, amigos de Micromanía. Tras leer en vuestra revista el Punto de Mira especial de «Commandos 2» fui a la tienda a comprarlo. Me fijé en sus requerimientos y comprobé que mi ordenador los superaba ampliamente. Pero cuando estaba a punto de pagar las casi 7 000 pesetas que cuesta miré de nuevo y vi con espanto que no soportaba Windows 95. Me quedé con cara de zombi. No lo compré porque antes quería consultároslo, ¿puede funcionar aún así con mi Windows 95? No comprendo como puede alguien olvidarse de los todavía muchos usuarios de este sistema operativo. Y no me pienso cambiar al 2000 o al 98 porque me costaría más que cuatro «Commandos» juntos.
Espero que las demás compañías no sigan este ejemplo y continúen soportando Windows 95 como hasta ahora.

Alejandro Ruiz (Burgos)

Aunque estamos de acuerdo contigo en que lo ideal sería que los juegos llegaran a la mayor cantidad de público posible, mucho nos tememos, Alejandro, que el tiempo no pasa en balde para nadie, y que si hasta ahora Windows 95 era admitido ampliamente por la mayoría de los juegos probablemente no pase lo mismo de aquí en adelante. Al fin y al cabo se trata de un sistema operativo que ya tiene seis añitos cumplidos. Con respecto a tu pregunta, los requisitos están puestos en un juego para algo, así que aunque existe la posibilidad de que funcionase, lo mejor es que no te arriesgues ya que es muy probable que te quedes "compuesto y sin juego".

EN INGLÉS NO, GRACIAS

Me parece increíble que no hayan traducido «Arcanum» al español. No me lo he comprado por esta causa. Y digo yo, puesto que el juego cuesta unas 5 500 ptas, ¿no podrían traducirlo al español y sacarlo un poco mas caro? Traducen juegos de coches, de fútbol o de plataformas, y no traducen un juego de rol en el que la historia es lo más importante. Un cero para Vivendi. Y, ya puestos, recordemos otros buenos juegos de rol que tampoco me he comprado por el mismo motivo: «Summoner», «Nox», «Ultima IX», toda la serie «Might and Magic», «Planescape Torment» y seguro que me olvido de alguno.

(email)

El de las traducciones de los juegos es sin duda un tema recurrente en esta sección, pero a pesar de que es una reivindicación muy antigua,



o quizá precisamente por ello, conviene repetirla de vez en cuando para que no nos olvidemos de ella. Quién sabe, quizá si más gente optase como tú por el camino de no adquirir juegos sin traducir, las compañías acabarían cogiendo la indirecta.

REVISTA

¿EN QUÉ IDIOMA?

Hola, amigos. Os escribo esta carta para hacer una pequeña "crítica". Me refiero a los comentarios de los juegos y es que aunque en general lo hacéis todo muy bien, sería de agradecer que en el comentario incluyerais si el juego va a estar traducido a nuestro idioma (con alguno lo hacéis). Muchas veces veo en vuestra revista (en una preview) un juego que dentro de un tiempo va a salir al mercado y me hago ilusiones por el comentario, las imágenes, etc., pero luego al final sale rana, o sea, que no está traducido a nuestro idioma. La verdad es que es un fastidio, sobre todo por la espera.

Jose Angel Magaña (Rentería, Guipuzkoa)

Tomamos nota de tu crítica, pero debes de tener en cuenta que el proceso de traducción es algo que, en la mayoría de los casos, depende de la compañía distribuidora y que muchas veces a la hora de escribir la preview de un juego, todavía no se sabe si se traducirá o no. Siempre que esta información está disponible nosotros procuramos incluirla en el texto, así que si no figura debes suponer que es algo que todavía está por decidir.

TECNOLOGÍA vs POTENCIA

Hola amigos. Me gustaría dar mi opinión acerca de la importancia que dais a la tecnología de un juego a la hora de puntuarlo; yo creo que le otorgáis una importancia exagerada y que, además, tratáis este tema desde un punto de vista equivocado. Me explico: Cuando hablamos que tal juego implementa tal o cual tecnología, no os fijáis en cómo se ha implementado, es decir a qué precio de MHz, MB de RAM y MB de vídeo tendremos que pagarla. Yo me pregunto, ¿acaso el dibujar más polígonos, luces, etc., no se puede conseguir a otros costes más lógicos? (...) ¿No sería acaso mas lógica una mayor tarea de programación y de optimización? En muchos casos el aumento tecnológico se reduce a pedir unos requisitos que son, sin ninguna duda, realmente exagerados (...).
Por otra parte, ¿alguien sabe cómo repercute en la industria del videojuego esta absurda carrera por aumentar los requisitos? Parece que vosotros estáis a favor, ya que apenas veo críticas en contra de los altos requisitos. Afirmáis que debido al continuo avance de procesadores y periféricos es normal que se intenten aprovechar dichas mejoras. Yo, sin embargo, me muestro ferozmente en contra de esta afirmación: esta práctica perjudica ENORMEMENTE a la industria de juegos para PC. Yo, por ejemplo, me he gastado 200 000 pesetas en un ordenador (...), pasa un año y, ¿qué veo? ¡Por arte de magia se han duplicado los requisitos de los juegos! Ante esta realidad hay dos opciones, pasar olímpicamente de comprar nada y buscar alguno pirata por si se puede jugar en mi " PII australopitecus" de hace un año, o mejorar nuestro hardware con el consiguiente gasto. Pienso que por mucho que se haya abaratado el hardware, sigue siendo muy caro para un usuario normal. Además, llegando al fondo de la cuestión, todo ese dinero que invertimos en hardware, ¿no sería más lógico que fuera a parar a las manos de las casas fabricantes de juegos? (...) ¿No es acaso una estupidez redomada que las casas de juegos obliguen al usuario a gastar el dinero en hardware en lugar de en sus productos? Calculad lo que cuesta digamos meter un procesador nuevo, una tarjeta de vídeo decente y ampliar la memoria, ¿acaso no es lógico pensar que ese dinero bien podría haber ido al gasto de juegos?
Me parece que mi razonamiento es perfectamente lógico, y que si existe tanta piratería es, entre otros muchos factores, porque la gente no sabe si un juego le funcionará o si le irá extremadamente lento en su sistema.
Muchas gracias por vuestra atención y ánimo que sois los mejores.

Oscar Gainzarain (Vitoria)

Con respecto a tus críticas hacia nuestro sistema de puntuación hemos de decir que en todos y cada uno de los juegos analizados tenemos siempre en cuenta la relación existente entre la tecnología necesaria y los resultados obtenidos con ella. No sería la primera vez que la puntuación de un juego se ve afectada negativamente porque exige un sistema exageradamente potente. Por supuesto, estamos de acuerdo en que la optimización en el uso de los recursos es una cualidad muy positiva que debería estar presente en todos los juegos, pero, al mismo tiempo, hay que ser conscientes de que la tecnología existe y está ahí para algo, de manera que si utilizando 32 MB de memoria de vídeo se puede obtener un resultado muy superior al obtenido con 16 MB, las compañías desarrolladoras de juegos están en su derecho a intentar realizar el mejor trabajo posible con los elementos que existen a su disposición en cada momento.
Luego será el propio mercado el que determine si hay suficientes usuarios con el equipo apropiado como para ejecutarlo, porque, en caso contrario, las ventas no llegarán al mínimo esperado. En cualquier caso ese es un problema únicamente para la compañía que ha hecho una apuesta desarrollando el juego. Lo que nunca es admisible es utilizar este argumento para justificar la piratería, sobre todo porque si no te funciona el original no te va a funcionar la copia.
Ante un juego con requisitos exageradamente altos hay únicamente dos opciones: comprarlo, actualizando nuestro equipo si es necesario, o no comprarlo para que a la compañía le llegue el mensaje y sus próximos lanzamientos sean más accesibles.

GANADORES Arabian Nights

Premio: Juego Arabian Nights

Rubén Oña	Alava
Judit Fornali	Alicante
María Milán	Almería
Verónica de Vicente	Asturias
Roger Astals	Barcelona
Rosa Nicolau	Barcelona
Mario Barrachina	Barcelona
Javier Colomer	Barcelona
Jose Gómez	Barcelona
Manuel García	Bizkaia
Iñigo Aboitiz	Bizkaia
Isabel Guzmán	Cádiz
Rafael Quislant	Córdoba
Emilio Sariot	Granada
Gustavo A. Díaz	Guadalajara
Juan José Olivares	Las Palmas
Julio Alberto Fraile	León
Luis Velasco Boillos	Madrid
Alberto Grueso	Madrid
Juan Carlos Torrecilla	Madrid
Charo Sánchez	Madrid
Francisco José Rodríguez	Madrid
Francisco Rueda	Málaga
Juan Antonio García	Málaga
Alfonso Bastidas	Murcia

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: ***HOBBY PRESS • MICROMANÍA.*** *C/ Pedro Teixeira,8, 5ª Planta - 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* ***CARTAS AL DIRECTOR.***
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

Por Santiago Erice

FANTASMAS DE MARTE



Los peligros del planeta rojo según John Carpenter

Tenía que ocurrir más pronto que tarde: el mago de la serie B, John Carpenter ("1997, rescate en Nueva York", "La Niebla", "La noche de Halloween", "Memorias de un hombre invisible", "Starman. El hombre de las estrellas"), estaba obligado a filmar una película de aventuras ambientada en Marte (aunque se rodara en Nuevo México), considerando que la pasada temporada cinematográfica el llamado Planeta Rojo estuvo de moda en Hollywood.

"Fantasmas de Marte" (protagonizada por Ice Cube, Natasha Henstridge y Jason Statham) se desarrolla en el futuro y el planeta que da título al filme está colonizado por los terrícolas. Narrado siguiendo esquemas típicos del western, enfrenta a un grupo variopinto de personas (una guapa y aguerrida poli, un asesino, una novata, un joven pistolero, una profesora...) contra los marcianos, en una batalla espeluznante y peligrosa con tensión, misterio y altas dosis de acción.

PRINCESA POR SORPRESA





Un cuento de hadas

¿Quieren las niñas seguir siendo princesas? Difícilmente las mujeres encontrarán la respuesta en "Princesa por sorpresa", pero al menos podrán ver un cuento de hadas políticamente muy correcto. La película narra la historia de una adolescente americana que un día se entera de que es la heredera al trono de un pequeño país que no sale ni en los mapas.

Con Julie Andrews y Anne Hataway en los principales papeles, el director Garry Marshall cuenta al espectador en tono de comedia rosa (suya es también "Novia a la fuga") los avatares de la futura princesa, sus problemas para aprenderse el protocolo y las buenas maneras, y, por supuesto, las dudas existenciales que le plantea la preguntita de marras: ¿quieren las niñas seguir siendo princesas?

SALIDA NULA



Mucha mierda y poca eskoba

De escatológico título, "Mucha mierda y poca eskoba", el primer álbum de Salida Nula es un homenaje al ska de parranda y al rock de juerga y cachondeo. Con mensaje social o de taberna, las canciones fluyen a ritmo de mezcla y espíritu punk, sin virtuosismos técnicos de los que el grupo carece y que no son necesarios para bailar espasmódicamente al son de su música. Hijos confesos del rock de bandas como Leño, los componentes de Salida Nula recibieron una especie de revelación el día que descubrieron a Ska-P. Con estos antecedentes, que hayan contado para la grabación del álbum con colegas como Guille de El Combo Linga, Rober de Porretas y varios de los componentes de Ska-P, es algo que no puede extrañar a nadie.

Comedia y acción



MENUDO BOCAZAS

Un chucho, un caco y un banquero perseguido por todas las mafias y cuerpos de seguridad imaginables, son los protagonistas de "Menudo bocazas", una comedia de acción dirigida por George Gallo con un reparto encabezado por Orlando Jones y Eddie Griffin. Caos, pistas falsas, chistes y acción para que el espectador se muera de risa y de tensión a partes iguales.

Para que coincidan en la historia sus protagonistas, el guionista presenta a un banquero triunfador acusado injustamente de blanquear dinero para la mafia de la droga mexicana. Huye del FBI e intercambia su personalidad con un tipo que, para su desgracia e ignorancia, es uno de los criminales más buscados del país. Y para completar el cerco, un perro que parece una rata.

PINOCHO Y GEPPETO

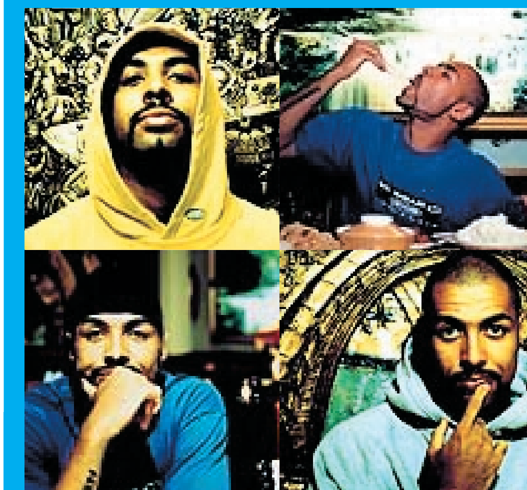




Nuevas aventuras de un clásico

En "Pinocho y Geppeto" el espectador se encontrará con nuevas aventuras de unos personajes clásicos de la literatura infantil y juvenil. Nacidos de la pluma del italiano Collodi en el último tercio del siglo XIX, el niño de madera al que le crece la nariz cuando miente y su padre carpintero, ya han protagonizado varias películas, la primera de Walt Disney allá por los años cuarenta. En esta ocasión, de la dirección se ha encargado Michael Anderson, un veterano y prolífico realizador especializado en películas para todos los públicos ("Orca: la ballena asesina", "La vuelta al mundo en ochenta días", "Las sandalias del pescador", "Veinte mil leguas de viaje submarino"); y Martin Landau, Udo Kier, Gabriel Thompson y Gemma Gregory son los actores que dan vida a los protagonistas de una historia en la que se mezclan polichinelas, enanos, zorros, gatos, elixires milagrosos y circos, o, escrito de otra forma, la magia y la fantasía en hora y media de largometraje.

El Chojín



SÓLO PARA ADULTOS

El hip hop nacional sigue proporcionando francotiradores como El Chojín, un rimero que acaba de ver editado su tercer álbum, "Sólo para adultos", y que se siente tan cómodo recitando sus poesías como cantándolas. Tiene mucho que decir y por eso hasta dieciocho temas ha incluido en el disco citado, que ha contado con la producción de Jefe de la M y del mismísimo Frank T. Sus rimas son a veces irónicas, otras combativas, en ocasiones sólo para iniciados en el movimiento hip-hop, muchas de ellas llenas de rabia y denuncia social..., pero casi siempre muy personales, lo que le convierte en un "rara avis", ya no sólo del género, sino también de la música popular española contemporánea, un mundo donde la lírica suele ser, precisamente, terreno abonado para todo tipo de tópicos y lugares comunes.

LA MÚSICA + INDEPENDIENTE



Recuerdos del pelo largo

La colección "La música + independiente 1980-1995" que está editando el sello Lollipop tiene algo de "recuerdos del pelo largo", que diría Burning: las primeras grabaciones remasterizadas y editadas en formato CD de gente como Coz, Académica Palanca, Mercedes Ferrer, Los Ilegales, Los Cardiacos, Paco Clavel, Olé Olé, Aviador Dro, Lunes de Hierro, Niños del Brasil, o, incluso, el viejo disco grabado en directo en "La Mandrágora" por unos jovencísimos Sabina, Krahe y Pérez. Todavía la colección es incompleta y habría que añadir muchos más nombres a esta especie de viaje al pasado del pop-rock español, pero, de cualquier forma, no está nada mal esta especie de recuperación arqueológica de la música popular nacional. En unos casos, el nivel sólo servirá para animar a viejos carrozas a contar las batallitas del abuelo, pero en otros hay verdaderas joyas sonoras que merece la pena recuperar (y, como somos muy tolerantes, dejamos al lector que decida quién merece estar en uno u otro lado de la balanza).

TORMENTA DE RANAS



Pauline en la playa

Si un marciano escuchara un álbum como "Tormenta de ranas", de Pauline en la Playa, y un terrícola le dijera que sus componentes formaron parte de Undershakers, pensaría que le estaba engañando para frustar sus planes de invasión del Planeta. Y, sin embargo, es la verdad: Pauline en la Playa es el nuevo proyecto de las hermanas Álvarez, parte fundamental de Undershakers. Cualquier otro parecido musical entre ambas formaciones no es ni siquiera pura coincidencia. Pauline en la Playa ralentiza los sonidos, se apoya en el jazz, en sensuales ritmos brasileños, en el lado dulce del soul o en juegos de atmósferas tranquilas. El pop airado adolescente ya no existe aquí, es el momento de absorber cualquier estilo con verdadera calma y sosiego (aunque la tormenta y la pasión corran por dentro).

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LAMENTABLE

Al igual que el mes pasado esta sección se tiñe de luto por la desaparición de una compañía de videojuegos, pero esta vez, desgraciadamente, nos toca mucho más de cerca. Y es que el pasado día 24 de Septiembre Dinamic Multimedia anunció la presentación de un expediente de regulación de empleo con el que daba por terminadas sus actividades empresariales.

Esta compañía, pionera en el software español, se ha ganado un lugar en el corazón de miles de aficionados gracias a un impresionante bagaje de éxitos que incluye títulos como los inolvidables clásicos «Babaliba» o «Army Moves», la exitosa serie «PC Fútbol» o el reciente «Runaway», así como a una atrevida política de distribución de juegos de gran calidad a precios realmente asequibles. Tiempo habrá de analizar los motivos de este triste suceso, pero de momento vaya desde aquí nuestra emocionada despedida a los chicos de Dinamic y, sobre todo, nuestro agradecimiento por los maravillosos ratos que nos han hecho pasar durante todos estos años con tantos y tantos títulos inolvidables. Hasta siempre.

dinamic MULTIMEDIA

PUBLICIDADES ALTERNATIVAS





A juzgar por los anuncios que hemos visto, parece que este mes han sido los juegos bélicos los que han obligado a los creativos de todo el mundo a exprimirse la cabeza. Por una parte tenemos esta curiosa pareja que, bajo el lema "¡El camuflaje lo es todo!", demuestra, sin ningún género de dudas, haber pasado demasiado tiempo jugando al recién publicado «Commandos 2». Por otra parte, tampoco parece muy estable el tipo que está limpiando su helicóptero en el jardín de su casa y que proclama "Algunos hablan de helicópteros. Pero no tienen ni idea". En fin, que mejor será no llevarles la contraria a ninguno de ellos por lo que pueda pasar, ¿no creéis?

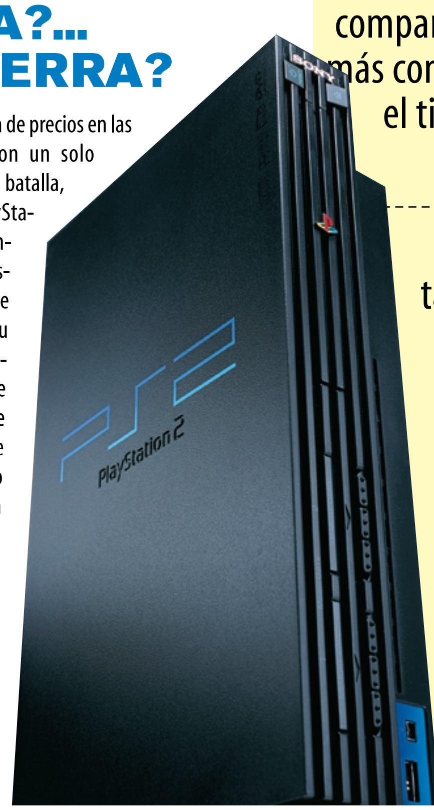
FORMIDABLE



Este mes nuestro Formidable está dedicado a los chicos de Pyro Studios y al estupendo trabajo que han realizado con «Commandos 2». Y no se trata sólo de que el juego atesore una gran calidad, que así es, sino que desde el mismo momento de su lanzamiento ha obtenido un amplio y, lo que es más importante, unánime reconocimiento por parte del público y la crítica de todo el mundo, demostrando de una vez por todas que el triunfo logrado con la primera parte no fue ni mucho menos una casualidad. Esperemos que el éxito de «Commandos 2» sirva de revulsivo para que la industria del videojuego español, que vive ahora uno de los mejores momentos de la última década, pueda dar por fin el salto definitivo fuera de nuestras fronteras.

¿GUERRA?... ¿QUÉ GUERRA?

Parece que la esperada guerra de precios en las consolas ha comenzado con un solo contendiente en el campo de batalla, y es que a pesar de que PlayStation 2 es todavía la única consola de nueva generación disponible (no contamos a Game Boy Advance, que lucha en su propia guerra sin ningún enemigo a la vista), la inminente llegada de Xbox y Gamecube ha provocado que SCE Europe haya decidido bajar su precio a 49.900 ptas. Esta decisión no parece haber afectado a Microsoft, ya que al cierre de esta edición, acaba de anunciar que Xbox se comercializará el próximo 14 de marzo y costará 479 euros, al cambio, unas 80.000 ptas. ¿Ha renunciado Microsoft a ganar la guerra, antes de disputar siquiera la primera batalla?



¿Qué... recuerdos despertará en tantos y tantos jugadores veteranos la nueva línea de títulos Atari lanzada por Infogrames?

¿Cómo... conseguirán los "simadictos" del mundo levantarse cada mañana tras la repentina cancelación del esperadísimo «SimsVille»?

¿Por qué... todas las compañías –la última Codemasters y su proyecto «Dragon Empires»– parecen haberse dado cuenta a la vez de que existen los JDR online persistentes?

¿Qué... se inventarán este año Sony, Nintendo y compañía para vender aún más consolas aprovechando el tirón de la campaña navideña?

¿Cuánto... tardará Michael "Air" Jordan en volver a protagonizar todo tipo de videojuegos de baloncesto ahora que su esperado regreso a las canchas de la mejor liga del mundo se ha hecho realidad?

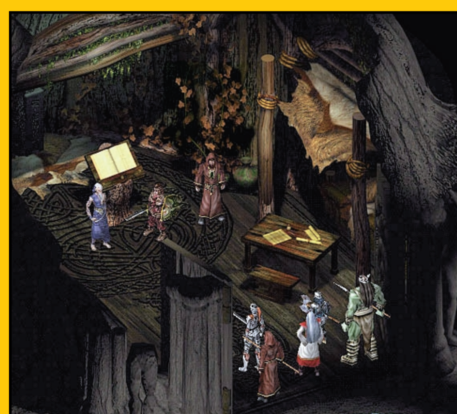


Zapatero A TUS ZAPATOS

La compañía japonesa SquareSoft ha anunciado públicamente que su primera incursión en el mundo cinematográfico, "Final Fantasy: La Fuerza Interior", será también la última. Las motivaciones que se esconden detrás de esta decisión son, por supuesto, económicas, y es que los beneficios obtenidos por esta película, unos 30 millones de dólares, han sido mucho menores de lo esperado. Una verdadera lástima, sin duda. La otra gran consecuencia de este fiasco en taquilla ha sido la adquisición por parte de Sony Computer Entertainment del 19 por ciento de las acciones de Square por un valor de 124 millones de dólares. Ambas partes se han apresurado a declarar que esta asociación no implica en absoluto que Square vaya a trabajar en exclusiva para las consolas de Sony, aunque, sinceramente, se nos antoja complicado que no se vayan a establecer algunos tratos de preferencia. En fin, y todo esto por una sola película, ¿os imagináis si llegan a preparar una trilogía?

PAPELÓN DE UBI

Si no fuera por la desaparición de Dinamic el Lamentable de este mes habría recaído sin duda sobre Ubi Soft y el lastimoso estado en el que ha aparecido la versión inglesa de «Pool Of Radiance: Ruins of Myth Drannor». No sabemos qué tipo de problemas en la fase de pruebas del juego pueden haber provocado semejante caos (salvo que ésta no haya existido en absoluto, claro), pero el caso es que cuando miles de usuarios en todo el mundo llegaron a sus casas con su ejemplar recién comprado del juego se encontraron con una interminable lista de conflictos y fallos que hacían el programa virtualmente injugable. Así, había problemas de instalación, de desinstalación, de ejecución, de vídeo, de audio… en fin, de prácticamente todos los apartados posibles. Hay que reconocer, al menos, que Ubi ha actuado con rapidez publicando primero una nota de disculpa por los problemas presentados y, al poco tiempo, colgando en la red un "pequeño" parche de 169 MB que todo parece indicar sólo será el primero de muchos. En cualquier caso, vaya desde aquí un fuerte tirón de orejas a Ubi



por el error cometido y nuestra confianza de que el problema estará corregido cuando el juego aparezca en por fin nuestro país. Alguna ventaja tenía que haber en ser los últimos, ¿no?

¡Cielos!

La emoción desbordada y, por qué negarlo, también las lágrimas se extendieron como la pólvora por nuestras oficinas cuando nos enteramos del acuerdo alcanzado por THQ para desarrollar toda una nueva serie de juegos protagonizados nada menos que (bajen las luces, por favor, redoble de tambores) la superestrella del pop ¡Britney Spears! Justo lo que la industria necesitaba. Y ahora para que todos nuestros sueños se hagan realidad sólo tienen que aparecer también juegos protagonizados por Cristina Aguilera, Penélope Cruz y, si puede ser, por Leonardo Di Caprio.



Humor

por Ventura y Nieto



Hace 10 años...



¿Quién nos iba a decir cuando hacíamos la portada de aquel número 44 que diez años después su protagonista iba a estar tan de moda o quizá incluso más que entonces? Y es que era ni más ni menos que Bart Simpson el que de la mano de su juego «Bart vs The Space Mutants» llegaba a nuestra revista aprovechando que en su interior os ofrecíamos la solución completa así como un gigantesco mapa desplegable de todas las fases. Otro juego del que también os ofrecíamos la solución integra fue «Heart of China», aquella estupenda aventura de la recientemente malograda compañía Dynamix. Igualmente, incluíamos todos los mapas necesarios para poder acabar con éxito «Rodland», un fantástico arcade de plataformas de una más que evidente inspiración japonesa. Por último, también se asomaron a nuestras páginas los proyectos más ambiciosos del software español de la época. «Kong´s Revenge» de Zigurat, «La Colmena» de Opera y «Black Crown» de Topo, eran los tres lanzamientos estrella del momento, desarrollados dentro de nuestras fronteras.

Super Bust A Move

Inteligencia/Puzzle / Taito / Acdaim

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME • *CPU:* Pentium II 266 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* Funciona desde CD *Vídeo:* Tarjeta gráfica compatible Direct3D • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores dcha./izq.: Girar arco
Z: Disparar burbuja

¿Quién no recuerda aquellos dragoncitos que en las máquinas recreativas soltaban pompas eliminando a sus enemigos? Pues ahora en nuestro PC vuelven a hacer de las suyas presentándonos nuevos retos para la mente con puzzles que habremos de solventar en el menor tiempo posible. En esta demo podréis comprobar la dificultad de los primeros niveles, ya que con ella recorreréis algunos puzzles de los que se han incluido en el juego. La demo se encuentra en inglés, al igual que el producto final, que recientemente ha salido a la venta. Agrupa las pompas de los mismos colores y prepárate a resolver la pantalla.





JDR/Charybdis/Virgin

DEMO

Magic&Mayhem: The Art of Magic



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME • *CPU:* Pentium II 300 MHzRAM: 64 MB (128 MB) • *HD:* 150 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 8 MB (16 MB) • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

Uno de los juegos de rol con más calidad en todas sus líneas es este proyecto de Charybdis que parecía tambalearse por momentos durante su fase de desarrollo. Finalmente los amantes del género podrán disfrutar de un juego en el que el cómodo sistema de cámaras permitirá una total visión del escenario en cualquier momento. En la demo que este mes encontraréis en nuestro CD, podréis jugar una de las misiones de una campaña demo además de una misión tutorial que os permitirá familiarizaros con los controles de los personajes y todas sus habilidades. Además podréis jugar en un amplio mapa un desafío contra otro personaje manejado por el ordenador. La demo se encuentra completamente en inglés, aunque la versión final saldrá traducida a nuestro idioma

Champions Manager: Season 01/02

Manager / Sport Interactive / Proein

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):
SO: Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 133 MHz (Pentium 233 MHz)• *RAM:* 16 MB (64 MB)• *HD:* 95 MB • *Vídeo:* SVGA con 1 MB (2MB)• *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit• DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

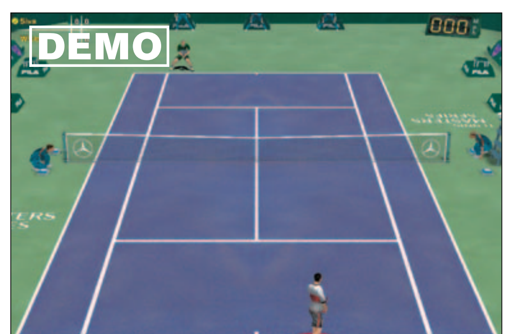
Ratón: Todos los controles disponibles.

«Championsip Manager: Season 01/02» es un manager de fútbol en el que podrás asumir el control total de un equipo. Podrás controlar los fichajes, gestionar las lesiones, el estado anímico e incluso negociar personalmente la renovación de un jugador. Cada temporada nos llega una nueva versión de este título que un año más incluye la base de datos de la temporada actual de fútbol con los últimos fichajes estrella realizados por los equipos más importantes. En la demo que este mes os ofrecemos, tendréis que tratar de cumplir los objetivos que la directiva se marca al inicio de temporada de cualquiera de los equipos de la premier league inglesa. La demo se encuentra en inglés.

Tennis Masters Series

Deportivo / Microïds / Cryo Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):
SO: Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 350 MHz • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 123 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB (32 MB) • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
I: Globo
K: Golpe cortado
J: Liftar
L: Topspin

A base de buenos golpes de derecha y un gran revés podrás ganar cualquier torneo de tenis por prestigioso y dificultoso que sea. En virtud de tu habilidad conseguirás un mayor o menor éxito en este simulador del popular deporte. En la demo incluida en el CD podréis jugar un apasionante partido entre Silva y Wisler. Se puede escoger a cualquiera de los dos jugadores, y también el nivel de dificultad del partido. La demo se encuentra completamente en castellano, algo habitual en los productos de Cryo Interactive.

Stronghold

Estrategia / FireFly Studios / Proein

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):
SO: Windows 95/98/ME/2000/NT4 • *CPU:* Pentium II 300 MHz (Pentium III 500 MHz) • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 105 MB • *Vídeo:* SVGA con 4 MB compatible DirectX • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

Ya hace algún tiempo que desde Micromanía venimos hablando de este nuevo título de estrategia. Desde luego los amantes del género están de enhorabuena. Y es que «Stronghold» es un juego de estrategia en tiempo real en el que tendremos que levantar todo un castillo medieval, empezando desde cero, y gestionando todos los aspectos que rodeaban a este tipo de fortalezas (economía, guerra, política). La demo permite jugar dos misiones encuadradas dentro de dos campañas diferentes en las que podremos observar el novedoso sistema de manejo sobre el mapa. Aunque no podremos jugar una misión tutorial, la sencillez de manejo por su intuitiva interfaz hace que no se torne imprescindible para el comienzo de una partida. La gran calidad gráfica que aportan sus escenarios son un aliciente más para que se convierta en uno de los títulos más demandados por los asíduos a los juegos de este género. La demo se encuentra completamente en inglés. Toda la magia del medievo, de los enormes castillos y de sus habitantes se encuentra bajo el título de «Stronghold», un juego que promete muchas horas de diversión a los aficionados a la estrategia.

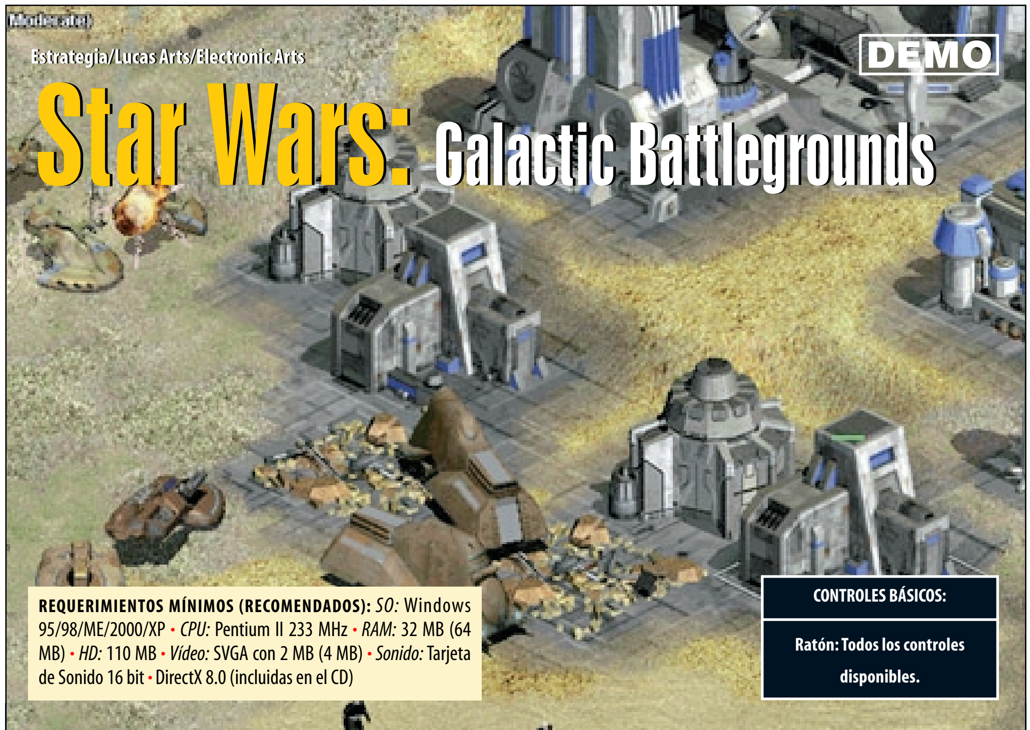




Estrategia/Lucas Arts/Electronic Arts

DEMO

Star Wars: Galactic Battlegrounds



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000/XP • *CPU:* Pentium II 233 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 110 MB • *Vídeo:* SVGA con 2 MB (4 MB) • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

De entre los muchos títulos de estrategia que se encuentran en su fase final de desarrollo, destaca de forma especial un nuevo título de la conocida saga de La Guerra de las Galaxias, que, como no podía ser menos, ha sido desarrollado por Lucas Arts. En la demo podréis disfrutar de una misión encuadrada dentro de una campaña en la que habréis de localizar un sector del enemigo y destruirlo, además uno de los héroes deberá sobrevivir a la guerra. En la versión final podréis escoger entre seis civilizaciones diferentes y manejar a más de trescientasd unidades. La demo se encuentra en inglés.

MULTIMEDIA

Half-Life

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.1.0.8. Con este archivo se ha añadido chat de voz y un servidor de chat de texto al que registrarse. Se ha vuelto a diseñar el marcador de puntuación multijugador. En general se han solucionado los problemas detectados en el modo multijugador a través de internet y los surgidos a la hora de jugar con todos sus mods. También se ha incluido en este archivo un sistema automático de actualización y nuevos mapas de combate a muerte.

Counter-Strike

Este archivo actualiza «Half-Life: Counter-Strike» a la versión 1.0.0.3, es decir, es la actualización de la versión comercial del famoso mod. Con él se han corregido diversos bugs encontrados durante el juego en modo multijugador. Se ha conseguido así dar una mayor estabilidad en los servidores de juego para las partidas de juego bajo este modo.



Serious Sam

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.04. que arregla básicamente los problemas en el modo multijugador con los servidores de juego. Además se ha incluido un sistema para detectar y expulsar a jugadores que utilizan trucos. Se incluyen así mismo nuevas herramientas para el editor.

Desperados

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.01. Pero Spellbound no ha dado información de las mejoras concretas que realiza esta actualización.

Quake III Arena

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.30. Con esta actualización se han solucionado los problemas ocasionados al intentar hacer funcionar el juego con los sistemas operativos más recientes. Además, desde el momento en que se instale esta actualización, se podrán jugar partidas multijugador entre usuarios de «Quake III Arena» y «Quake III: Team Arena».

Age of Sail II

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.56. Con él se ha corregido el fallo producido con el indicador de niebla cuando está activo el modo guerra. Además, en el chat se han anulado determinadas teclas antes activas y que no servían para nada. También se han corregido determinados bugs referidos al sistema de lanzamiento de armamento desde las naves.

Max Payne

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.01. Se ha solucionado el problema que provocaba un error en algunos casos cuando se salía al escritorio tras abandonar la partida. Además con la instalación de este archivo el juego arranca con todas las unidades lectoras de CD, excluyendo las incompatibilidades existentes.

The Settlers IV

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.12.916. Con este archivo se da un mayor soporte a sus servidores para las partidas multijugador además de soporte para las tarjetas gráficas provistas del chip nVidia de la versión 12.41 de su driver o posterior.

Swat 3 Tactical GOTY

Acción / Estrategia / Sierra Studios / Vivendi Universal

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 266 MHz (Pentium II 300 MHz) • *RAM:* 64 MB (128 MB) HD: 160 MB • *Vídeo:* SVGA con 8 MB (Aceleradora 3D compatible Direct3D) • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)



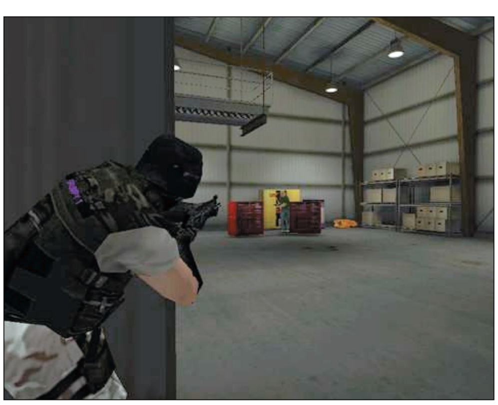
CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Ratón: Vistas
Espacio: Menú de armas
Botón izq.: Disparar/Acción

Si echamos un vistazo al pasado nos daremos cuenta del éxito que tuvieron las anteriores entregas de la serie «SWAT». En esta nueva versión, el equipo de las fuerzas especiales protagonista, tendrá multitud de nuevas misiones y desafíos que pondrán a prueba nuestra capacidad estratégica y la habilidad en la lucha cuerpo a cuerpo. La demo permite jugar dos misiones completa en las que formaremos parte de uno de los comandos de los SWAT y habremos de intentar el asalto a un bar que sirve como tapadera para otros oscuros negocios, al margen de la ley.

La demo además soporta modo multijugador, y en él podremos competir en modo cooperativo con otros jugadores a través de internet o de una red local. La demo se encuentra en inglés.





Arcade / FX Interactive / FX Interactive

La Trilogía Dragon's Lair



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000/XP • *CPU:* Pentium 200 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • HD: 90 MB • *Vídeo:* SVGA con 2 MB • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Espacio: Acción
S: Menú

La recuperación de todo un clásico es siempre una buena noticia. Cada uno de las tres partes que componen esta trilogía fueron un éxito durante sus distintas etapas en los salones recreativos de todo el mundo y ahora pretenden repetir su éxito en el mercado para compatibles. Una joya para los coleccionistas y para los sentimentales. En la demo podréis observar el magnífico trabajo que los chicos de FX Interactive han hecho con el legendario «Dragon´s Lair». La introducción de vídeos de alta calidad, animaciones y nuevas sorpresas se combinan con la jugabilidad que antaño le catapultó al éxito. En la demo completamente traducida y doblada al castellano podréis recorrer siete desafíos dentro del terrorífico castillo. Disfruta de todo un clásico.

Cossacks: The Art of War

Estrategia / GSC Game World / GSC Game World

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME/2000 • CPU: Pentium 200 MHz (Pentium II 233 MHz) • RAM: 32 MB (64 MB) HD: 110 MB • Vídeo: SVGA con 1 MB (4 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 6.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

Uno de los títulos más aclamados entre los aficionados a la estrategia fue la primera parte de «Cossacks». Ahora la compañía GSC Game World, desarrolladores entre otros de «Codename: Outbreak», está a punto de lanzar al mercado internacional la segunda parte de este título. Por desgracia, y al menos de momento, no está previsto que este juego se distribuya en España, aunque vista la calidad del título no sería de extrañar verlo en nuestras tiendas en un breve espacio de tiempo. En la demo podréis disfrutar jugando una misión sobre un extenso mapa en la que habréis de destruir al bando enemigo. Además, el modo multijugador también se ha habilitado para poder disfrutar de las partidas online. La demo se encuentra completamente en inglés.







Tribes 2

Arcade 3D / Dynamix / Vivendi Universal

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):
SO: Windows 95/98/ME/2000/NT4 • CPU: Pentium II 300 MHz (Pentium III 500 MHz) • RAM: 64 MB (128 MB) • HD: 100 MB • Vídeo: Aceleraora 3D con 12 MB (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Dirección
Ratón: Vistas interiores
Botón izq.: Disparo
Botón dcha.: Turbo
Espacio: Saltar

Hace ya algún tiempo que los chicos de Dynamix sacaron a la venta la segunda parte de «Tribes», sin embargo desde poco antes de su lanzamiento, esperábamos impacientes la demo que tras la desaparición de la compañía parecía que nunca llegaría hasta nuestras manos. La demo permite conectarse a cualquiera de los servidores presentes para las partidas en red, limitándonos el tiempo de juego, no así las opciones, armas o niveles. Además podemos jugar un nivel de entrenamiento offline. La demo se encuentra en inglés al igual que el producto final.



Simulador de vuelo / 1C: Maddox Games / Friendware

DEMO

IL-2 Sturmovik

CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Dirección
Ratón: Vistas interiores
Enter: Disparo
M: Mapa
I: Encendido/Apagado de motor

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME/2000 • CPU: Pentium III 600 MHz • RAM: 128 MB (256 MB) • HD: 120 MB • Vídeo: Aceleradora 3D compatible Direct3D o con OpenGL con 32 MB • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

Ambientado en los tiempos de la Segunda Guerra Mundial, nos encontramos con este fantástico simulador de vuelo donde podremos disfrutar del pilotaje de auténticos modelos de la época, además del legendario IL-2, un avión biplaza de combate que fue clave en el devenir de la contienda. En la demo que este mes os ofrece Micromanía en exclusiva, podréis comprobar las delicias del nuevo motor gráfico desarrollado para este título y que parece que se convertirá en punto de referencia para futuros juegos del género. Y lo podréis hacer a lo largo de tres misiones diferentes además de poder disfrutar con la opción multijugador. La demo se encuentra en inglés.

PREVIEWS





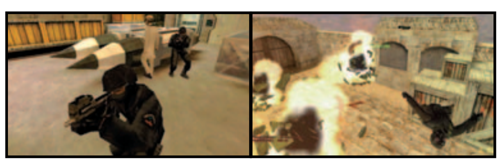
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Acción / Gray Matter Studios / Id Software / Nerve / Proein

Uno de los títulos más esperados por los usuarios de PC está a punto de salir a la venta. Mientras aguardamos ansiosos ese momento, os ofrecemos esta preview con la que podréis ver lo que será el retorno al castillo más terrorífico de la Alemania nazi. ¿Qué oscuros experimentos se encontrará el héroe enviado por los aliados? ¡Prepárate para el horror!

ESPECIALES

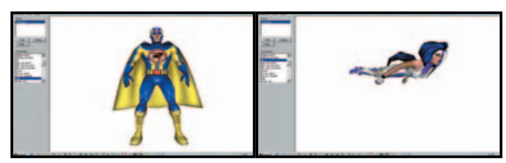
Counter-Strike



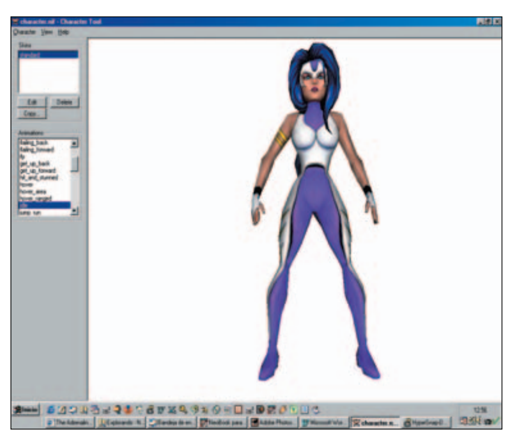
Desde la aparición de este popular mod de «Half-Life» en la red internet, son muchos los adeptos que cada día conectan sus módem para pasar un rato de acción frente al ordenador. Tal ha sido la atracción de este mod, que incluso los desarrolladores del original «Half-Life» han sacado una versión comercial de esta modificación bajo el nombre de «Half-Life: Counter-Strike».
Sin embargo el tradicional mod sigue su curso, planteando nuevas versiones que mejoran, si cabe, lo visto hasta ahora. En Micromanía no perdemos de vista este evento y por ello os traemos la nueva versión desarrollada la 1.3. Quienes no lo hayan probado todavía, ahora pueden hacer la instalación desde cero o actualizar su mod desde la versión 1.1. En total ¡137 MB de descarga!



Freedom Force



Los superhéroes siguen demandando más protagonismo dentro del mundo del videojuego. Para ello se está desarrollando «Freedom Force» un juego de rol con abundantes dosis de acción, en el que encarnando el papel de uno de estos superhéroes habrás de liderar la Fuerza de la Libertad. De momento y a la espera del lanzamiento del título, los programadores del juego ponen a disposición de los usuarios una herramienta, Character Tool, creada para ver y modificar los skins de los personajes incluidos.





AVANCE

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Nos fuimos hasta San Francisco para jugar con «Return to Castle Wolfenstein» y charlar con sus responsables. Te contamos todo sobre uno de los juegos más esperados del año, en el espectacular regreso de todo un clásico del género.



PATAS ARRIBA

MYST III

Todos los secretos de la última entrega de la serie «Myst» al descubierto. No te pierdas esta completa guía del nuevo mundo.



AVANCE

UNREAL II

El gran proyecto de Legend Entertainment y Epic Games va cobrando forma. Os avanzamos todo lo que podemos esperar de la nueva entrega de «Unreal».



PUNTO DE MIRA

GHOST RECON

Red Storm sigue apostando por la acción estratégica. Descubre si tienes dotes de comandante de un grupo de operaciones especiales para la guerra.



PREVIEW

THE ELDER SCROLLS. MORROWIND

Un nuevo motor gráfico, un universo totalmente desconocido y magia por doquier. ¿Estás preparado para la nueva incursión en una de las series clásicas del mundo del rol?

Y, además,
todas las secciones habituales de la revista, noticias, avances, previews, trucos, guías y mucho, mucho más

NOTA DE LA REDACCIÓN: Micromanía se reserva la posibilidad de cambiar alguno o todos los contenidos anteriores, en virtud de la actualidad de la revista y sus contenidos.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad